AMIGA

COMMODORE REVUE

N° 2



M 2483 - 2 - 28,00 F
3792483028004 00020



		PC 10 - III	PC 20 - III	PC 60-40	PC 60-80
MICROPROCESSEUR		8088-2	8088 2	80386	80386
VITESSE D'HORLOGE		4,77 / 7,16 / 9,54 Mhz	4,77 / 7,16 / 9,54 Mhz	8 / 16 Mhz	8 / 16 Mhz
COPROCESSEUR (option)		8087	8087	80387	80387
MÉMOIRE RAM		640 Ko	640 Ko	2,5 Mo	2,5 Mo
LECTEUR DE DISQUETTES		2 de 5"1/4 2x(360 Ko)	5"1/4 (360 Ko)	5"1/4 (1,2 Mo)	5"1/4 (1,2 Mo) 3"1/2 (1,4 Mo)
DISQUE DUR		(option)	20 Mo (3"1/2)	40 Mo	80 Mo
INTERFACES	SERIE	1	1	2	2
	PARALLELE	1	1	2	2
	SOURIS	1	1	—	—
	VIDEO	MDA, CGA, HERCULES, 132 colonnes		MDA, CGA HERCULES, EGA®	MDA, CGA HERCULES, EGA®
CLAVIER		102 touches	102 touches	102 touches	102 touches
SYSTEME D'EXPLOITATION		DOS 3 2	DOS 3 2	DOS 3.2	DOS 3 2
SLOTS DISPONIBLES		3	3	1 slot XT, 2 slots AT 1 slot 32 bits	1 slot XT, 2 slots AT 1 slot 32 bits
		interfaces et contrôleur sur carte mere			livre avec MS WINDOWS 386 et souris
PRIX (HT) ecran monochrome		7.290 F	10.690 F	47.990 F	61.290 F

PC 1 : 512 Ko RAM, unité de disquettes 5' 1/4 intégré (et 3"1/2 externe en option) **4.690 F** (TTC), avec écran couleur **6.490 F** (TTC)

PC 40-20 : Compatible AT 1 Mo RAM, disque dur de 20 Mo, carte graphique AGA® (compatible MDA, HERCULES, PLANTRONICS, CGA), avec écran monochrome **19.990 F** (HT)

PC 40-40 : Compatible AT3 1 Mo RAM disque dur de 40 Mo, carte graphique couleur EGA® (compatible MDA, HERCULES, PARADISE, PLANTRONICS, CGA), avec ecran monochrome **26.990 F** (HT)

Commodore

UNE TECHNOLOGIE POUR LES PROFESSIONNELS

150 152 AVENUE DE VERDUN 92130 ISSY-LES-
TÉL (1) 46 44 55 55

Un très grand merci à vous tous, désormais fidèles lecteurs de notre revue. Nous avons bouclé ce numéro deux avec plus de 1 200 abonnés (le tirage du prix c'est pour très bientôt et les disquettes arrivent, excusez-nous pour le retard). Du jamais vu dans la presse micro. Plus qu'un succès, un plébiscite, un triomphe. Vous manquiez d'informations, maintenant elle vous est servie dans une revue que vous aimez déjà, au premier numéro, malgré nos erreurs. Vous avez (une minorité) critiqué le prix de vente. Il est vrai que 28 F c'est cher pour certains d'entre vous. Sachez, ceci sans rentrer dans des détails peu explicite, que nous ne touchons pas cette somme, mais seulement la moitié, l'autre moitié revenant aux diffuseurs et aux revendeurs. Vous demandez aussi (les plus jeunes) plus de pages en couleurs. Même problème pour nous. Une page en quadri est cinq fois plus chère qu'une page noire. Nous devions faire un choix. Moins de pages et tout couleur, plus de pages et du noir. Il valait mieux faire ce deuxième choix, non ? Déjà, dans ce numéro, vous trouverez huit pages supplémentaire. Ce sont celles consacrées au guide de l'environnement Amiga. Dans le numéro trois, ces pages seront remplies par des articles.

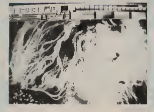
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI

Vous constaterez aussi un changement du contenu rédactionnel. Ce numéro deux est plus technique. Les rubriques de Trucs pour C64/128 et Amiga sont beaucoup plus étoffées. Le dossier est dédié à l'image sur Amiga, nous proposons une initiation à l'utilisation des Data en programmation sur C64/128. Vous retrouverez bien sûr, les listings, les tests de jeux, l'historique, etc. Pour tous les passionnés du C64/128 qui ont été nombreux à nous téléphoner pour nous demander où se procurer les produits GEOS, regardez page 26, nous avons créé la page shopping Commodore Revue. Vous y trouverez régulièrement des produits en vente par correspondance, soit en offre promotionnelle ou encore comme c'est le cas pour les logiciels de Berkeley Softworks, parce que difficiles à se procurer sur le marché.
Merci aussi pour votre nombreux courrier. Nous vous demandons, s'il vous plaît, de ne pas nous téléphoner à la rédaction pour poser des questions, mais d'écrire en mentionnant le nom du journaliste que vous souhaitez contacter ou le titre de la rubrique. Nous répondrons soit dans la revue soit personnellement.
Encore un grand merci pour votre confiance, rendez-vous au numéro 3. La rédaction ☐


RUN
LA CLÉ DU CONTACT INFORMATIQUE
l'authentique spécialiste de COMMODORE
62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81 51 44
Télex . RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE Sortie BOBILLOT
ouvert de 10 h à 19 h du lundi au samedi
7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE
(angle rue des Poissonniers)
fermé lundi matin Tél. : (1) 46 40 73 26
Métro et Bus PONT DE NEUILLY
COMMODORE
DES PC "MADE IN EUROPE"
1 AN DE MAINTENANCE SUR SITE INCLUSE*
*sauf PC1
PC 1*
512 Ko RAM
UC 8088 (4 77 MHZ) 1 disq 360 Ko
Modes graphiques MDA, HERCULES, CGA.
Moniteur monochrome 3 990 F
Moniteur couleur 5 490 F
PC 10 III
Compatible PC XT 640 Ko RAM
UC 8088 (4 77/7,16/9,54 MHZ)
2 disq 360 Ko
Modes graphiques MDA, CGA, HERCULES.
Clavier AZERTY 102 touches.
Moniteur monochrome 7 290 F HT
Moniteur couleur 8 290 F HT
PC 20 III
Compatible PC XT 640 Ko RAM
UC 8088 (4 77/7,16/9,54 MHZ)
1 disq. 360 Ko D. dur 20 Mo
Modes graphique MDA, CGA, HERCULES
Clavier AZERTY 102 touches.
Moniteur monochrome 10 880 F HT
Moniteur couleur 12 180 F HT
PC 40/20
Compatible PC AT 1 Mo RAM
UC 80286 (6/10 MHZ)
1 disq 1,2 Mo. D dur 20 Mo
Carte graphique AGA avec modes MDA, HERCULES CGA
Clavier AZERTY 87 touches
Moniteur mono 18 990 F HT
Moniteur couleur 21 990 F HT
PC 40/40
Compatible PC AT 1 Mo RAM
UC 80286 (6/10 MHZ)
1 disq 1,2 Mo D dur 60 Mo
Carte graph ATI WONDER EGA modes MDA, HERCULES CGA, EGA
Clavier AZERTY 102 touches.
Moniteur monochrome 29 980 F HT
Moniteur couleur 38 980 F HT
LA GAMME AMIGA
AMIGA 2000
UC : 11 590 F
UC + Monit. Co
14 540 F
AMIGA 2000 XT ou AMIGA 2000 + OFFRE BUREAUTIQUE = 1 AN DE MAINTENANCE SUR SITE GRATUITE
AMIGA 2000 XT
Carte XT. Disque dur 20 Mega.
Lacteur 3.5, lecteur 5 1/4 (XT).
Moniteur couleur 1084 : 26 790 F
AMIGA 500
UC 4690 F
UC + Monit. 108
7490 F
Garantie
2 ans
EXTENSIONS pour
A 500 . A 1000 . A 2000
Nous consulter !!
PAYEZ VOTRE A 500
EN 4 FOIS
1 175 francs par mois
PÉRIPHÉRIQUES AMIGA
A 1010 DRIVE EXTERNE 3 5 2 090 F
A 501 EXTENSION 512 Ko + HORL 1 095 F
A 2010 DRIVE INTERNE 3,5 1 595 F
A 2080 MONITEUR COULEUR HR 4 490 F
A 2052 EXTENSION 2 Mo 3 995 F
accessoire amiga
FACC 2 DISK ACCELERATOR 310 F
RANGEZ PROTÉGEZ 800 DISKETTES
Boîte rangement 80 Disk. 75 F
Boîte rangement 40 Disk. avec serrure 98 F
KIT DE NETTOYAGE AMIGA (avec disk spécial Amiga) 345 F
TAPIS POUR SOURIS 58 F
les imprimantes
DMP 2160 2 290 F
DMP 4000 2 990 F HT
LD 3500 2 990 F HT
CITIZEN 120 D
CENTRONIC LASER PAGE
nous consulter !!
MPS 1200 P 2 090 F
MPS 1500 C (couleur) 3 390 F
Rejoignez le CLUB AMIGA/RUN
langage
LISP METACOMCO 1 710 F
LATTICE C 4 0 2 040 F
AC BASIC 1 730 F
jeux amiga
GARRISON 2 295 F
KING OF CHICAGO 370 F
BARBARIAN 365 F
KAMPFGRUPPE 330 F
FAERY TALES 410 F
ALIEN FIRES 240 F
MARBLE MADNESS 220 F
GUILDE OF THIEVES 230 F
THE PAWN 270 F
BRIDGE 5 0 365 F
BMX SIMULATOR 120 F
BUBBLE BOBBLE 200 F
SHADOWGATE 290 F
STAR GLIDER 260 F
OBLITERATOR 350 F
HUNT OF RED OCTOBER 280 F
SKY FIGHTER 180 F
jeux amiga
XENON 210 F
TETRIS 230 F
INTO THE EAGLES NEST 220 F
MERCENARY 260 F
TIME BANDIT 230 F
FINAL TRIP 125 F
FIRE POWER 280 F
CHESSMASTER 2000 280 F
LEADER BOARD 220 F
FORMULA 1 200 F
GRIDSTART 130 F
INDOOR SPORT 200 F
INSANITY FIGHT 265 F
JIGSAWMANIA 100 F
KARATE KID II 240 F
KWASIMODO 100 F
CRUNCHER FACTORY 120 F
traitement de texte base de données PAO
PROWRITE 1 270 F
PAGE SETTER (PAS/FR) 1 085 F
TEXTCRAFT + 260 F
VIZAWRITE 1 150 F
PUBLISHER 1000 (PAO) 1 990 F
SUPERBASE 980 F
SUPERBASE PRO 2 180 F
SUPERBASE PRO UPGRADE 1 895 F
GENLOCK nouveau
INCRUSTATEUR
DÉCODEUR PAL/SECAM G ST 305
ENREGISTREMENT ET INCRUSTATION IMAGES AMIGA SUR MAGNÉTOSCOPE PAL
3 800 F
musique amiga
AEGIS SONIX 750 F
AEGIS AUDIO MASTER 510 F
MUSIC STUDIO 1-2 300 F
PRO MIDI STUDIO 2 900 F
INTERFACE MIDI (A1000) 365 F
INTERFACE MIDI (A500/2000) 395 F
SOUND SAMPLER 1 220 F
DE LUXE MUSIC CONSTRUCTION SET 700 F
gestion
MAXIPLAN 1 675 F
VIP (intégré) 1 990 F
PACK BUREAUTIQUE en français PROWRITE + SUPERBASE + MAXIPLAN dans une élégante sacoche : 2 980 F
SDI 300 F
TERRORPODS 365 F
SILENT SERVICE 300 F
BACKLASH 200 F
FLIGHT SIMULATOR II 365 F
SCENERY DISK + 7 FS2 230 F
PHANTASIE III 290 F
THEXTER 240 F
SINBAD 370 F
BARD'S TALE 365 F
SPACE RANGER 110 F
MEAN 18 (GOLF) 405 F
AIR RALLYE 365 F
ALIEN STRIKE 150 F
BRAINSTORM 100 F
BREACH 365 F
CHALLENGER 120 F
CRAZY CARS 365 F
DARK CASTLE 290 F
NINJA MISSION 110 F
POWER PLAY (FR) 200 F
SPACE BATTLE 110 F
TEST DRIVE 310 F
GAPONE 290 F
WINTER GAMES 360 F
WORLD GAMES 370 F
DIGANOID 170 F
EXPLORA (AVENTURE FR) 390 F
JET 565 F
STAR WAYS 200 F
STARS WARS 260 F
EMERALD MINE 170 F
WIZBALL 200 F
WINTER OLYMPIAD 88 200 F
TERRAMEX 200 F
PORT OF CALLS 415 F
GOLDEN PATH 230 F
DESTROYER 300 F
COMMODORE 64
unités centrales
drives
moniteurs
imprimantes
logiciels
jeux
NOUS CONSULTER
jeux C 64
TOP TEN COLLECTION C 115 F
ROLLING THUNDER C 120 F D 130 F
THE TRAIN C 120 F D 130 F
ARKANOID II C 110 F D 150 F
VOYAGER D 170 F
CARP SHARKS D 120 F
BLOOD VALLEY D 174 F
BANGKOK KNIGHT D 174 F
MORPHEUS C 174 F D 206 F
PREDATOR C 130 F D 174 F
STRIKE FLEET D 175 F
IMPACT C 120 F D 150 F
FIRELY C 81 F D 157 F
CHUCK YEAGER C 120 F
ORYSOR D 118 F
DEMON STALKER D 175 F
DARK CASTLE D 316 F
les joysticks
THE PROFESSIONAL
6 microswitches
A. STANDARD 170 F
B AUTOFIRE 189 F
SWITCH JOY 118 F
6 micro-switches
JOYSTICK + INTERFACE PC COMPATIBLE 450 F
graphisme amiga
SCULPT 3D 990 F
ANIMATE 3D 1 990 F
FORMS IN FLIGHT 720 F
TV SHOW 990 F
THE CALLIGRAPHER 845 F
D PAINT II 780 F
DIGI VIEW (A 1000) 1 985 F
DIGI VIEW (A 500-A 2000) 2 365 F
DIGI PAINT 830 F
DE LUXE VIDEO Nous consulter
BUTCHER 425 F
VIDEO SCAPE 3D 1 365 F
VIDEO TITLER 1 090 F
PAGE FLIPPER 530 F
PHOTON PAINT 842 F
THE DIRECTOR 990 F
TABLETTE GRAPHIQUE CRP 4 990 F
librairie amiga
BIEN DÉBUTER AVEC AMIGA 500 149 F
TRUCS ET ASTUCES 159 F
LE LIVRE DU LANGAGE MACHINE 199 F
ROM KERNEL MANUAL 300 F
ROM KERNEL REF LIBRAIRIES AND DEVICES 550 F
INTUITION REF MANUAL 300 F
AMIGA BOOK I (SYBEX) 280 F
AMIGA HANDBOOK II (SYBEX) 290 F
MISE EN ŒUVRE DU 68000 250 F
HARDWARE REF. MANUAL 300 F
AMIGADOR FRANÇAIS 190 F
LE MUST DES TECHNICIENS COMMODORE AMIGA A500/A2000
TECHNICAL REFERENCE 565 F
REVUE AMIGA WORLD (US) 40 F
REVUE AMIGA USER (GB) 30 F
Port en plus 25 F par livre
COLLECTIVITES
ÉTUDIANTS !! consultez-nous de bonnes affaires vous seront proposées.
RUN c'est la boutique copain ! achetez votre ordinateur comptant vous bénéficierez d'une remise de 10 % de sa valeur en logiciels-jeux-accessoires...
CREDIT 3 formules :
1. PARTICULIER CETELEM
2. CRÉDIT ENTREPRISE
3. LEASING
BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dep[t] VPC 62 rue Gérard 75013 PARIS
logiciel
matériel
Frais de port (France métropolitaine) Logiciels 20 F Sup pour contre remboursement 20 F Matériel par SERNAM EXPRESS 300 F
C joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐
SIGNATURE
Signature des parents pour les moins de 18 ans
Total
CREDIT CETELEM IMMEDIAT : NOUS CONSULTER
Nom
Prénom
Adresse
Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte
Expire à fin /
Date de commande
Signature obligatoire
DEMANDEZ NOS LISTES DE PRODUITS POUR VOTRE MACHINE :
(marque)
COMM 2

SOMMAIRE





N° 3 EN KIOSQUE LE 27 JUIN

La panthère d'Infogrames

Notre bon éditeur lyonnais nous propose une aventure avec la célébrissime Panthère Rose. En fait, il s'agit d'une co-édition avec Magic Byte. Dans cette aventure/arcade, vous (la panthère rose) devez utiliser



toute la ruse que l'on vous connaît pour cambrioler une maison. Deux problèmes, le propriétaire est somnambule et l'inspecteur Clouseau est sur vos traces. Bon courage. lala lala lalalala...
Infogrames : 79 rue Hippolyte-Khan - 69100 Villeurbanne.
Tél. : 16 78.03.18.46

Imaco s'anime

Visual Aurals est un nouveau produit distribué par Imaco. Il s'agit d'un processeur d'images couleur utilisant un signal audio pour transformer et animer des images couleur. Il est composé d'un programme et d'une interface renfermant un séquenceur Midi 2500 notes et d'un convertisseur. Avec cet ensemble, il est possible de réaliser des déformations, des défilements, des superpositions, etc. Il possède une centaine de fonctions et on peut appliquer 84 types de formes géométriques. Il existe cinq modes de fondu-enchaîné, cinq paramètres sonores influents sur six modes de contrôle des couleurs. Il peut aussi charger automatiquement les images sur le type d'écran choisi. Visual Aurals est compatible avec tous les Amiga et coûte 2490 F TTC. Pour plus de renseignements, s'adresser chez **Imaco : 3 rue Perrault - 75001 Paris.**
Tél. : 16 (1) 40.20.95.19.

Simobilisme

La société Mercuriel a mis au point un simulateur de conduite à l'usage des auto-écoles. Pourquoi vous parler de ce produit ? Les malins ont gagné toute notre estime. En effet, ce simulateur est architecturé autour d'un... Amiga, répondent-ils en chœur ! On devrait le voir dans certaines auto-écoles, en tout cas celles qui préfèreront installer un apprenti-conducteur devant ce simulateur plutôt que dans leurs jolies tutures. Quant à l'élève, il aura l'impression de piloter une vraie voiture. Merci Amiga !

Elle est arrivée

Réjouissez-vous "Amiga 2000-istes" passionnés et passionnants, la carte A 2680 est disponible dès maintenant. Cette carte possède un 68020 qui est jusqu'à 4 fois plus rapide que celle d'origine, mais aussi 2 Mo de mémoire extensible à 4 Mo. Elle peut en outre recevoir un co-processeur 68882 oscillant à 20 ou 25 Mhz. On peut aussi lui adjoindre un circuit 68851, contrôleur de mémoire virtuelle, obligatoire pour l'utilisation d'Unix dans sa version 5.3 qui sera bientôt disponible sur l'Amiga.

Commodore distribue également la carte d'un concurrent. Il s'agit de la 68020-68881 de CSA. Elle existe en deux vitesses d'oscillation : 15 et 25 Mhz.
Pour tous renseignements complémentaires :
Commodore France, 150/152 av. de Verdun - Issy-les-Moulineaux
Tél. : 16 (1) 46.44.55.55

La valse des étiquettes

Pauvres revendeurs qui pensaient partir en vacances tranquilles sans modifier leurs tarifs, ni imprimer de nouveaux catalogues. Depuis quelques jours, Commodore les oblige à faire des calculs extrêmement délicats. Le prix du PC1 est en baisse. Imaginez-vous que la version monochrome de ce très bon compatible chute de 17,54386 % soit de 4690 F à 3990 F et pour la couleur, c'est encore plus terrible : 18,21494 % de rabais. Vous touchez ainsi votre PC1 avec son moniteur couleur pour 5490 F au lieu de 6490 F. Tous les prix sont, bien entendu, TTC.
Déjà, un syndicat s'est formé et une "manif" est prévu pour le 14 juillet 1988 sur les Champs Elysées. En tête des revendications : les revendeurs exigent que les baisses de prix présentées par Commodore France soient arrondies, c'est-à-dire 15 %, 20 % ou 25 %, mais plus de 12,56945 %. Les entendra-t-on à temps ?

Avis d'Amie...

La boutique AMIE, 11 bd Voltaire à Paris (11e), recherche un technicien S.A.V. Un bagage en électronique ainsi qu'une compétence prouvée en matériel micro-informatique seront appréciés.
Les personnes intéressées doivent téléphoner pour un R.D.V. au 43.57.48.20.

Exploration

Explora, le grand jeu d'aventures d'Infomédia vient de sortir, disponible comme il se doit dans toutes les bonnes épiceries. Le jeu est présenté sur quatre disquettes, de quoi passer un sacré moment. Vu l'ampleur du travail demandé pour effectuer un test digne de ce mot, nous avons préféré remettre au numéro 3 la présentation d'Explora (voir la News du numéro 1 page 6). Nous vous rappelons qu'un grand concours est organisé par Infomédia pour la promotion de son jeu. Le premier prix est un séjour pour deux personnes (les organisateurs hésitent entre l'Egypte et l'Inde). Commodore s'est associé au concours et offre comme second prix un Amiga 500 avec son moniteur couleur et une extension mémoire. On peut aussi gagner une imprimante Citizen, des jeux, des abonnements à des revues, des livres, etc. Le tirage aura lieu en présence d'un huissier à la fin de l'année 1988.
N'hésitez pas, jouez avec Explora et gagnez.
Infomédia : B.P. 12
66270 Le Soler
Tél. : 16 68.34.23.03



Changement d'adresse

Après Microprose, c'est au tour de Micro Application de changer d'air. Exit la rue Sainte-Cécile et bonjour le 58 rue du Faubourg Poissonnière - 75050 Paris. Pour le téléphone, patientez, les Télécom n'avaient pas encore installé les lignes.

La livre de l'AmigaDos

Voici le troisième livre de Micro Application sur l'Amiga. Ce volume traite de l'AmigaDos, le système d'exploitation de l'Amiga, et plus précisément la CLI (Command Line Interface) qui ressemble un peu à MS-DOS.
Après une brève introduction, les différentes fonctions de l'AmigaDos classées par thème sont étudiées.
Le livre de l'AmigaDos est en fait une bonne approche du système d'exploitation. Toutefois les non-initiés risquent de se sentir perdus. D'un autre côté, les programmeurs avertis seront ravis par l'étude de l'AmigaDos interne (une exclusivité Micro Application), et les nouvelles instructions CLI.
Editions Micro Application, 199 F

Sicob 88, en Amiga, ça veut dire 68020

Cette année, Commodore France a présenté au Sicob au mois d'avril, qui se tenait à Villepinte, une trentaine d'applications autour des Amiga et des PC uniquement. La partie Amiga, plus importante que celle des PC, regroupait des applications très diverses. En bureautique, on pouvait découvrir SuperBase, Maxiplan Prowrite, les trois logiciels du Pack Commodore, Comptagepi de la société Agepi, le logiciel de comptabilité sur Amiga et Superfichier, une gestion de fichier commercial développée par la société MAD

◀ Au niveau des applications graphiques elles étaient très nombreuses Professionnal Page, le programme professionnel de PAO était présenté au côté d une imprimante laser Postscript de chez Texas Instrument De plus, on pouvait découvrir Digipaint dans sa version francisée, Digiview et Frame-Grabber, les digitaliseurs d'images, les tablettes graphiques Easyl et Summa-Graphics et les imprimantes à jet d'encre couleur HP Paintjet et Xerox 4020 Enfin, la société Tecsoft démontrait X-Cad, un logiciel de CAO très puissant, se positionnant comme un concurrent direct d Autocad

En vidéo Info Design et Vidéo de Poche avaient installé une véritable régie vidéo professionnelle autour d un Amiga 2000 équipé d un Genlock On retrouvait aussi un Genlock fonctionnant sur Amiga 500 et un caméscope, pour des utilisations plus familiales de titrages et incrustations vidéo

La partie sonore n'était pas négligée non plus Le très attendu séquenceur Midi KCS de Dr T s animait une partie du stand Commodore au grand regret des voisins Ce logiciel existant aussi sur Atari et Macintosh, pilotait 48 pistes d'instruments sur les 16 canaux Midi, en multi-tâche sur l Amiga Autre application musicale, Visual Orals montrait comment la voix pouvait générer sur l Amiga des graphismes étonnants

Enfin, la partie ludique était représentée par UbiSoft et Infogrames, qui montraient leur version Amiga des Passagers du vent"

Pour ce qui est des annonces des nouveaux produits Commodore, on pouvait juste remarquer la carte 68020 équipée de son coprocesseur arithmétique 68881 et de ses 2 M de Ram Sa disponibilité et son prix ne sont pas encore connus, mais elle permettra, de faire fonctionner sans modification Unix actuellement adapté sur l'Amiga De même, Tecsoft proposait la carte CSA 68020 équipée d'un 68881 à 26 Mhz, ce qui lui donne une vitesse de calcul 1,5 fois plus rapide qu'un Mac II, pour un prix moindre

Du côté des PC, la nouvelle série PC III (voir CR N° 1) et le tout nouveau PC 60-40 (80386 à 16 Mhz) était démontrée avec des logiciels de bureautique et de graphisme pour prouver la compatibilité totale de ces systèmes

Pour conclure, ce Sicob aura prouvé que l'Amiga possède aujourd'hui un bon nombre d'applications réelles, et que Commodore affirme sa politique de développement du marché Amiga tout en continuant à pousser sa gamme de compatible PC

Parigraph 88 : Viva Amiga!

L'édition 88 de Parigraph, salon de l'image de synthèse, se tenait au Palais des Expositions de Paris entre les 9 et 12 avril C'était la première fois que cette manifestation accueillait un constructeur d'ordinateurs graphiques à moins de 5000 F Commodore De plus, on pourrait ajouter que Commodore réalisait, pour son coup d'essai, presque un coup de maître, dans la mesure où l'Amiga était présent sur six stands, alors que le Mac II d'Apple était quasi-inexistant!!! On pouvait retrouver cette machine sur le stand de Canal Plus où une initiation à l'infographie était proposée, la revue B.A.T , spécialisée dans les arts graphiques, montrait les capacités de l'Amiga en image de synthèse et des prestataires de service présentaient leurs réalisations effectuées sur la machine Sur le stand Commodore étaient présentés Sculpt et Animate 3D, logiciels de création d'images de synthèse avec Ray-Tracing, des images 2D et 3D dessinées par des infographistes avec le Genlock (pour plus d'information sur ce produit, voir le dossier) Cette décision de Commodore France d'être present pour la première fois sur un tel salon montre l'intérêt du constructeur à pousser sa machine sur le marché grandissant de l'informatique graphique Il y contribue d'autant plus fortement en proposant des solutions autour de l'Amiga au rapport qualité/prix inégalé Au niveau du public, les visiteurs professionnels habitués du salon étaient pour la plupart intrigués par le fort potentiel graphique de l'Amiga Quant aux exposants, certains étaient étonnés d'avoir en nouvelle concurrence une machine si peu coûteuse Ils avouaient même que la présence de l'Amiga sur Parigraph les inquiétait quelque peu, pour leur machine bas de gamme Les autres se reposant sur le fait qu'actuellement la résolution de l'Amiga est insuffisante pour toucher le marché réellement professionnel Savent-ils qu'il existe un Vidéo-Toaster (voir dossier Ami-Expo CR N° 1) ? Réponse à Parigraph 89



... Et en plus, on embauche!

Micro Application recherche un informaticien avec de solides connaissances sur IBM PC/MS-Dos et/ou Amiga Ce poste est à pourvoir à Paris Contacter directement Frédérique Beaudeonet au 16 (1) 47 70 32 44. ▶

IMAGINATION

Le terme anglo-saxon "Desktop Vidéo" est un néologisme pouvant avoir comme traduction Vidéo de bureau ou Vidéo assisté par ordinateur. Il semble avoir été conçu pour l'Amiga, puisque cette machine remplit toutes les fonctionnalités cachées sous ce mot. D'une manière analogue au "Destktop Publishing", le "Desktop Video" tente de rassembler sur le même ordinateur de bureau, toutes les applications informatiques intervenant dans la vidéo. Comme l'imprimante laser a facilité l'accession de l'ordinateur individuel à l'édition, c'est le "Genlock" qui marie image informatique à vidéo. Si cette fonction existait déjà sur des machines dédiées et coûteuses, elle connaît actuellement un important essor avec l'Amiga.



dossier réalisé par G. Groult et M. Moï



Convivialité

En effet, la structure même de la machine offre une qualité graphique et un confort d'utilisation non-négligeable. Ses co-processeurs internes lui permettant d'afficher des modes graphiques très variés (voir encadré), ce qui donne à l'utilisateur la possibilité de travailler dans différentes configurations pour différents types d'applications. A cela s'ajoute une partie logicielle primordiale puisque toute l'exploitation de la puissance matérielle se fait à travers un concept convivial : souris-fenêtre-menus déroulants.

Quant aux logiciels, ils rendent les échanges de fichiers graphiques entièrement transparents, les programmes fonctionnant sous la norme IFF. L'accent est donc porté sur une simplicité d'utilisation maximale pour une plus grande liberté de créativité.

Les applications du "Desktop Video" se répartissant en quatre types : génération d'une image, modification et traitement de celle-ci, animation puis récupération sur un support Vidéo.

Pour générer une image, deux possibilités. On peut soit laisser libre court à sa créativité, soit se servir d'images, de photos, de vidéos déjà existantes. Nous nous bornerons tout d'abord à créer des images en deux dimensions. L'univers tridimentionnel étant principalement utilisé pour des applications de CAO et d'images de synthèse, ce point fait partie intégrante de l'élaboration de produit d'animation et moins pour la réalisation d'images fixes. ▶

12

Les modes d'affichages de l'Amiga

La souplesse du système graphique de l'Amiga provient en partie de ses nombreux modes d'affichage. Malheureusement, cette multiplicité se traduit par un vocabulaire peu explicite et difficile à maîtriser pour un utilisateur moyen. Pour vous aider à vous y retrouver, le tableau ci-dessous présente les modes d'affichages les plus courants (1) avec leurs caractéristiques :
Les quatre résolutions standard figurant dans ce tableau peuvent être altérées par un mode particulier, appelé "OVERSCAN". Dans ce mode, les bords extrêmes de l'écran peuvent être adressés, et il en résulte une image de plus grande surface, au même format qu'une image vidéo. Les résolutions horizontales sont alors de 352 ou 704 pixels, et les résolutions verticales de 280 ou de 560 pixels. Le fait de passer en "OVERSCAN" n'influence en rien la palette de couleurs : on peut donc effectivement afficher une image de 704 × 560 pixels en 16 couleurs, ou une autre de 352 × 560 en 4096 couleurs. En réalité, il est même possible d'afficher en même temps ces deux images, puisque l'Amiga peut combiner indifféremment plusieurs de ses modes affichage sur la même sortie vidéo.
Les modes "EXTRA HALF BRITE" et "HAM" sont deux modes particuliers, où les couleurs ne peuvent être utilisées librement comme dans les autres mode. En "EHB", les 32 dernières couleurs de la palette sont les mêmes que les 32 premières, mais avec une intensité lumineuse divisée par deux. On ne dispose donc en fait que de 32 couleurs avec 2 nuances par couleur. Rappelons que le mode "EHB" n'était pas disponible sur les premiers Amiga 1000. En "HAM", la couleur d'un pixel est dérivée de celle du pixel situé directement à sa gauche, d'où l'origine du nom "Hold And Modify". Ce système de codage permet d'obtenir des images en 4096 couleurs de très bonne qualité tout en gagnant 50 % de mémoire par rapport à une image conventionnelle (on n'utilise que 6 plans de bits contre 12 normalement).

(1) Il s'agit ici des valeurs concernant les machines PAL (européennes). Pour les Amiga "NTSC", les résolutions verticales sont de 200 et 400 pixels sans Overscan.

Nombre de couleurs	Résolution	Appellation
2, 4, 8, ou 16	320 × 256 320 × 512	LORES LORES INTERLACE
	640 × 256 640 × 512	HIRES HIRES INTERLACE
32	320 × 256 320 × 512	LORES LORES INTERLACE
64	320 × 256 320 × 512	LORES EXTRA HALF BRITE EHB INTERLACE
4096	320 × 256 320 × 512	HAM LORES HAM INTERLACE

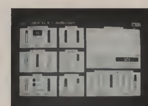
▶ Les bons outils

La référence en matière de logiciel de création graphique est sans nul doute "Deluxe Paint II". Sa puissance et sa simplicité offrent à l'utilisateur toute liberté pour dessiner sur la machine. On peut combiner d'innombrables effets de brosses pour obtenir des créations des plus étonnantes, tout en simulant des effets d'aquarelle, d'aérographe ou de gouache. Ses différents modes de résolution et sa palette de 32 couleurs en font un très bon outil pour l'illustration, le travail sur des logos et le design. Certains pourront même l'utiliser en vue de création de dessins animés. Conçu pour être le logiciel le plus performant sur l'Amiga, il tient bien sa place malgré la concurrence.

Si l'on préfère travailler des graphismes plus réalistes, il est possible d'utiliser des digitaliseurs pour entrer dans la machine, des photos, des images issues d'une caméra ou d'un magnétoscope. Il existe actuellement en France deux digitaliseurs d'images. Le "Digiview" de Newtek pour les images fixes et le "Frame-Grabber" pour les images animées.

"Digiview" se présente sous la forme d'une interface se connectant entre l'Amiga et une caméra noir et blanc. Des images en couleur s'obtiennent en utilisant des filtres de couleur rouge, verte et bleue, logiciel calculant la résultante pour l'afficher à l'écran. Ceci peut être fait pour les modes de résolution offrant 16, 32 et 4096 couleurs.

Ayant un faible coût et pouvant fonctionner avec une caméra bas de gamme, "Digiview" offre le meilleur rapport qualité/prix en matière de digitalisation d'image.



Traiter l'image

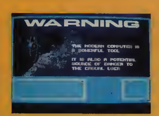
Le "Frame-Grabber" est destiné à des applications de traitement d'images professionnelles plus spécifiques. Sa digitalisation couleur peut être en temps réel pour sélectionner exactement l'image voulue et la sauvegarder pour la retravailler. Pour obtenir des performances optimales, il faut utiliser une caméra couleur de très bonne qualité et un éclairage en conséquence. On ne doit pas oublier non plus, que la digitalisation en temps réel se fait à l'écran, mais le stockage ne se fait en aucun cas en temps réel. Le coût enfin, le positionne comme un produit réservé aux professionnels. En rapport direct avec ces digitaliseurs, on trouve des logiciels comme "Digipaint" de Newtek et "Photon Paint" de Microillusion. Ces deux produits sont des éditeurs graphiques utilisant le mode HAM et ses 4096 couleurs et se positionnent plus comme des logiciels de traitement et de déformation de l'image, que comme des outils de création proprement dit. Avec ceux-ci, il est très aisé d'utiliser un visage avec une qualité quasi-photo et d'en changer certaines couleurs, certains contours. Bien que ces deux programmes proposent les mêmes fonctions de base, "Photon Paint" s'avère plus riche par ses possibilités de déformation, de perspective et de source de lumière. Fans de "Digipaint", réjouissez-vous, Newtek a déjà annoncé une version 2 possédant toutes ces fonctions et même plus. A quand "Photon Paint II" ! ! !

Voici donc créée une ou plusieurs images. Il reste maintenant à les animer, sur un plan ou dans l'espace.

L'animation en deux dimensions

L'animation en deux dimensions est le champ d'application qui s'est développé le plus rapidement sur Amiga après celui des palettes graphiques. Dès le début de 1986, Electronic Arts annonçait la première version de "Deluxe Vidéo", bientôt suivie par Aegis avec "Aegis Animator". Ainsi la rivalité de ces deux sociétés déjà spécialisées dans le dessin se poursuivait avec l'animation. "Deluxe Vidéo 1.2" et "Aegis Animator" restent aujourd'hui les programmes de référence, mais l'arrivée de langages performants dédiés à l'animation comme "The Director", et l'annonce de logiciels à caractère professionnel comme le "Cell Animator" de Micro Illusion ouvrent de nouvelles possibilités dans ce domaine.

Les applications concernées par l'animation en deux dimensions sont nombreuses. La conception de dessins animés, la construction de logos, les effets de titrage vidéo sont autant de domaines où le passage du dessin fixe, au dessin en mouvement, est indispensable. Certains programmes fournissent une interface spécifique pour l'un de ces problèmes: c'est le cas en particulier des logiciels de titrage auquels nous consacrons une partie dans ce dossier. Dans d'autres cas, les éditeurs choisissent une solution plus généraliste pour permettre les effets les plus variés. "Deluxe Vidéo" et ▶





"Aegis Animator" appartiennent à cette dernière catégorie.

Ces deux programmes, qui peuvent échanger directement des données avec les palettes "Deluxe Paint" et "Aegis Images" grâce au format standard IFF, sont conçus pour gérer des déplacements multiples et simultanés de parties d'images.

L'utilisateur prépare son animation en découpant les différentes pièces qui doivent se déplacer, puis leur donne des trajectoires par l'intermédiaire de position clefs. Le programme calculera les positions intermédiaires des objets en tenant compte éventuellement de dessins en premier plan et en arrière plan.

"Deluxe Vidéo" supporte en plus une piste musicale et permet de rajouter sur une animation, une musique créée avec un logiciel de composition externe. Mais si ces programmes offrent des possibilités très variées, les résultats qu'ils produisent laissent parfois à désirer : l'utilisateur ne peut pas contrôler le déroulement de l'animation à l'image près et la rapidité de l'ensemble, qui dépend du nombre d'objets, n'est pas garantie.
Une alternative est proposée par "Page Flipper". Ce programme simple permet de pré-charger en mémoire une grande quantité de dessins, puis de créer une animation en les affichant successivement et trés vite sur l'écran Le résultat est cette fois de qualité irréprochable les images sont affichées tous les soixantièmes de seconde. La contre-partie est qu'il faut dessiner manuellement chacune des images, et que le contrôle sur la position des objets est difficile
"The Director", disponible depuis quelques semaines, reprend le concept du "page-flipping" tout en laissant à l'utilisateur la maîtrise des moindre détails au travers d'un macro-langage de programmation graphique Ce langage, proche du Basic, contient une grande quantité de fonctions simples d'emploi mais aux effets performants . fades, dissolve, blit ou wipe, et l'utilisation des structures du langage permet le calcul simple des trajectoires. Qui plus est, il permet d'intégrer des animations créées avec "Vidéoscape 3D" à un clip en deux dimensions. Mais, comme tout langage de programmation, il requiert une certaine patience
Dans l'attente de logiciels d'animation en deux dimensions véritablement professionnels, le compromis reste difficile entre la facilité d'utilisation et la précision des animations que l'on souhaite obtenir. Il est vrai que depuis l'apparition des logiciels 3D performants, la "2D" à beaucoup perdu en spectaculaire, mais ses champs d'application restent nombreux, et l'Amiga lui fournit un support exceptionnel

L'animation en trois dimensions

De part ses capacités graphiques et sa puissance de calcul, l'Amiga fut le premier micro-ordinateur permettant au public d'accéder aux techniques d'imagerie synthétique Exploitant au mieux la résolution, les couleurs, et les 0,8 Mips fournis par l'unité centrale, les développeurs américains eurent tôt fait d'adapter à l'Amiga les algorithmes, qui ne fonctionnaient jusqu'à lors que sur stations de travail graphiques et mini-ordinateurs. Parmi les logiciels disponibles aujourd'hui, deux produits aux méthodes de calcul et aux résultats trés Différents dominent le marché · "Vidéoscape 3D", d'Aegis et "Sculpt 3D/Animate 3D" édité par Byte by Byte.

Avant de passer en revue leurs possibilités, rappelons les concepts de base qui régissent l'animation d'objets en trois dimensions. Les techniques utilisées en 3D diffèrent fondamentalement de celles utilisées en animation plane, qu'il s'agisse de 2D ou 2D 1/2. En effet, en deux dimensions, l'utilisateur manipule comme objet de base un morceau d'image soit, d'un point de vue mathématique, une matrice en deux dimensions. Or, s'il est facile d'appliquer des mouvements planaires à ce type d'objets, il apparaît aussi clairement qu'il ne peuvent pas décrire de scènes tri-dimensionnelles. L'animation 3D en contre-partie requiert la connaissance de la géométrie des objets, de leur topologie Il faut garder en mémoire les ▶

points de l'espace qui forment chaque facette de chaque objet et cette forme de représentation des données, est dite "vectorielle". Ainsi chaque logiciel d'animation est composé de deux modules séparés : le module d'édition, qui permet de définir les objets que l'on va utiliser et le module de calcul qui utilisera la base de données des objets pour générer les images. Il existe plusieurs types de modules de calcul qui permettent d'obtenir des rendus différents sur les images finales. Le plus connu est le calcul "filaire", où les formes sont représentées uniquement par les lignes formant leurs arêtes. Plus évolués, d'autres algorithmes peuvent prendre en compte les faces cachées, les ombres, ou même les réflexions des objets les uns sur les autres : on entre alors dans le domaine de l'image de synthèse.

"Vidéoscape 3D" est un programme permettant de générer rapidement des animations de haute qualité, avec une représentation des objets en faces cachées et effets d'ombrages. Le programme est composé d'un petit éditeur d'objets, d'un composeur permettant de réunir plusieurs objets en un seul, d'un générateur de fractales ainsi que du programme d'animation lui-même. Si l'éditeur d'objets ne se caractérise pas par des performances extraordinaires, le module d'animation mérite une attention spéciale. Il gère un nombre d'objets illimités, éclairés par une seule source de lumière. A chaque objet peut être attribuée une trajectoire spatiale, définie par une série de positions sur images clefs : le programme calculera seul les images intermédiaires. Des rotations sur les trois axes peuvent aussi être assignées à chaque objet. De plus, l'utilisateur peut contrôler la position de la caméra (c'est-à-dire la position de l'observateur dans l'espace), soit manuellement, soit en définissant ici encore les positions clefs d'une trajectoire. "Videoscape" calcule les images de l'animation les unes après les autres



automatiquement et rapidement. Il ne faut qu'une à deux minutes pour calculer une image ayant 3000 polygones.

Les animations obtenues peuvent être rejouées ensuite à 60 images par secondes et les résultats sont généralement spectaculaires. Signalons que les quelques limitations imposées par "Vidéoscape 3D" (notamment en matière de couleurs) seront levées dans la version 2 disponible sous peu.

Le produit proposé par la société Byte by Byte s'oriente plus encore que celui d'Aegis vers l'image de synthèse. En effet, son algorithme de lancé de rayons (ray-tracing) permet d'obtenir des images hyper-réalistes, tenant compte des transparences, des ombres portées et des réflexions multiples. Le principe de fonctionnement est similaire à celui de Vidéoscape. Un éditeur (1), qui est cette fois intégré au programme de calcul proprement dit, permet la mise en place rapide d'objets, de mouvements et de trajectoires. Mais avec Animate 3D, le nombre de sources lumineuses n'est pas limité. L'utilisateur peut placer autant de lampes qu'il lui plaît, choisir leurs intensités et leurs couleurs. Les textures des objets sont paramétrables : on peut créer une sphère en verre, ou un cube en métal brillant par exemple.

Les images calculées en HAM interlace sont très surprenantes par leur réalisme, mais la contre-partie est un temps de calcul excessivement long, du fait de l'algorithme de ray-tracing : il faut compter plusieurs heures dès qu'une image est légèrement complexe.

"Vidéoscape 3D" et "Animate 3D" figurent parmi les premiers logiciels d'image de synthèse vendus pour moins de $150. S'il ne peuvent être concurrentiels avec les systèmes dédiés à l'image de synthèse, ils dépassent de très loin ce qui était jusqu'ici permis par la CAO sur micro-ordinateur. Utilisés en conjonction avec un "Genlock" pour une sortie vidéo de qualité, ils ouvrent de nouvelles possibilités en matière de production d'images professionnelles à bas prix.

(1) Les objets d'Animate 3D et de Videoscape 3D ne sont pas directement compatibles. Le programme Interchange, édité par Syndesis, permet de passer d'un format à l'autre.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

COMMODORE

AMIGA 500

Aussi extraordinaire pour les créateurs que l'invention du papier, les performances graphiques de l'Amiga sont uniques. Aussi excitant pour le compositeur que l'invention de l'écriture musicale, l'Amiga est un ordinateur à haut potentiel créatif. Aussi stimulant pour les idées que l'invention de l'imprimerie, l'Amiga est le premier ordinateur multitâche dans sa catégorie.



4590F TTC avec prise Péritel

7390F TTC avec moniteur couleur

CADEAU

1 MANETTE DE JEU
+ 10 DISQUETTES 3"1/2
+ 1 BOITE DE RANGEMENT
100 DISQUETTES 3"1/2



AMIGA 500 : COMPATIBLE AVEC L'AMIGA 1000/AMIGA 2000.

L'Amiga 500 est compatible avec l'Amiga 1000 et 2000, bénéficiant de toute la bibliothèque de logiciels actuelle.

NOUVEAU

- Le clavier, l'unité centrale et l'unité de disquettes 3,5" sont incorporés dans le même boîtier.
- L'Amiga 500 a une interface parallèle, une interface série, des prises pour unités de disquettes supplémentaires et des possibilités audio et vidéo.
- L'Amiga 500 a une RAM de 512 Ko qui peut être étendue intérieurement jusqu'à 1 Mo et 9 Mo en externe.
- Son prix est celui d'un ordinateur familial.

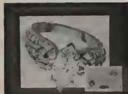


IMAGE · PERFORMANCES GRAPHIQUES UNIQUES.

Aucun ordinateur n'a atteint son seuil de perfection dans la nuance des couleurs. Sa palette de 4096 couleurs permet de s'adonner sans contrainte à la création graphique. Création d'images, plans et perspectives en 2 et 3 dimensions, modification immédiate sur écran des formes, des couleurs, animation de l'image, mise en musique... toutes les créations les plus folles sont désormais possibles.

MUSIQUE · TOUS LES INSTRUMENTS, LA PAROLE EN PLUS.

L'Amiga est le premier ordinateur qui a une qualité de son comparable à celle d'un synthétiseur musical, surtout si l'on utilise la sortie stéréophonique sur un amplificateur. La commande du son est particulièrement riche, elle permet de tirer parti des 4 voies sonores. Synthèse de la parole : il offre en standard la possibilité de convertir une chaîne de caractères en phonèmes (une suite de sons symbolisés par des signes typographiques).
Ordinateur à haut potentiel musical, il offre aux professionnels une qualité de son encore jamais égalée.

MULTITACHE . LANCEZ PLUSIEURS PROGRAMMES A LA FOIS.

L'Amiga tire toute sa puissance de sa conception technologique. En effet, l'Amiga est armé d'un microprocesseur Motorola 68000, plus trois circuits spécialisés qui activent son travail et lui permettent d'être le plus rapide de sa catégorie.

L'Amiga possède un système d'exploitation multitâche donnant à l'utilisateur la possibilité de charger plusieurs programmes simultanément et d'effectuer ainsi plusieurs tâches à la fois.
L'Amiga reste toujours disponible, il est toujours prêt à recevoir une nouvelle tâche. A tout moment, il est possible de visionner dans les différentes fenêtres d'affichage les résultats des programmes lancés.

LES APPLICATIONS . UNE BIBLIOTHÈQUE COMPLÈTE DE LOGICIELS.

Création d'images, digitalisation d'images, vidéo, conception assistée par ordinateur (CAO), musique, jeux, éducation, bases de données, traitement de textes, tableur, édition personnelle (PAO), langages de programmation, télécommunications, émulation Minitel, écriture de programmation.
Enseignement assisté par ordinateur (EAO).

Unité centrale :
- Motorola 68000, 16/32 bits, 7,14 MHz
- Mémoire centrale 512 Ko standard extensible 1 Mo interne, 8 Mo externe avec dispositif "Autoconfig"
- Mémoire ROM : 256 Ko avec Kickstart 1.2
- 3 circuits spécifiques

Daphné. Graphique/animation :
- Coprocesseur graphique avec fonctions dessin/remplissage/transfert (blitter)
- Contrôle 25 canaux DMA pour accès rapide mémoire

Agnes. Gestion vidéo :
- Mode graphique : 320 x 256
  320 x 512
  640 x 256
  640 x 512
- 32 couleurs en 320
  16 couleurs en 640
  palette de 4096 couleurs
- Mode texte : 60 ou 80 colonnes 32 lignes
- 8 contrôleurs sprite avec détection de collision

Portia. Entrées/sorties
- Contrôle des ports séries/clavier/son
- 4 voies sonores/sortie stéréo
- Amplitude et taux d'échantillonnage programmable : 9 octaves
  Gestion de courbes complexes
  Modulation d'amplitude et de fréquence

Configuration :
- Unité disquettes 3,5" intégrée (880 Ko formatés)
- Souris avec 2 touches

Interfaces :
- Possibilité de connecter jusqu'à 3 lecteurs de disquettes externes
- Port parallèle Centronics* programmable
  Port série programmable jusqu'à 31 250 bauds (RS 232/Midi)
- Connecteurs
  Ports parallèle et série selon la norme PC
  2 ports de contrôle (souris, tablette graphique, stylo lumineux, manette de jeux, potentiomètre)
  Sortie audio/stéréo
  Sortie RGB analogique/digitale
  Sortie vidéo monochrome
  Port d'extension pour connecter extension mémoire/disque dur/coprocesseurs etc.

Périphériques connectables :
- Disquettes 3,5" DF/DD
- Disquettes 5,25" DF/DD
- Imprimantes
- Disques durs
- Interface GENLOCK : synchronisation vidéo, incrustation texte/image
- FRAMEGRABBER : digitalisation des images en temps réel
- Interface MIDI

Dimension :
57 cm longueur
33 cm largeur
6 cm hauteur

Alimentation :
Externe/220 volts/50 Hz

Récupérer l'image

Une fois que toutes les animations sont créées, il est possible de récupérer directement ce qui est généré à l'écran sur un magnétoscope. Pour cela, Commodore a créé deux interfaces-modulateur, l'une pour l'A500 et l'autre pour l'A2000. La première, présentée sous la forme d'un boîtier, a pour référence A520 et se connecte sur le connecteur vidéo de l'A500. La seconde est une carte A2032 et se connecte à l'intérieure de l'A2000. Les fonctions de ces deux produits sont analogues : génération d'un signal vidéo composite PAL (de qualité très moyenne à prix très bas) pour permettre la connection directe et l'enregistrement sur un magnétoscope PAL. Possédant une fonction supplémentaire d'incrustation vidéo, deux "Genlock" viennent compléter les périphériques nécessaires pour le "Desktop Vidéo". Le premier, importé par la société Imaco est un produit bas de gamme, visant le marché grand public et semi-professionnel. Ce "Genlock" offre deux entrées et une sortie. En entrée, on connecte le signal RVB de l'Amiga et celui d'une source vidéo externe, caméra ou magnétoscope. En sortie, on a un signal vidéo qui est la résultante de l'image Amiga incrustée sur l'image Vidéo, c'est-à-dire, que la couleur de fond de l'écran Amiga (ex : couleur bleu du Workbench) est entièrement remplacée par l'image Vidéo. Ceci peut être enregistré sur un magnétoscope avec une qualité suffisante pour des besoins semi-professionnels.

Le deuxième "Genlock" distribué par Computer Concept est un produit professionnel offrant une incrustation avec des possibilités étendues. Ainsi on peut faire apparaître l'image vidéo à la place de différentes couleurs de l'Amiga, avec une option d'apparition et disparition graduelle (Fade In et Out). D'autre part ce boîtier est le seul à fournir un signal de qualité "Broadcast" (signal de très bonne qualité utilisé par les régies vidéo professionnelles).

Pour ce genre d'interface, des sociétés américaines ont créé des produits pour le titrage, l'incrustation de textes sur Vidéo et les génériques.

Ainsi Videotitler d'Aegis est un produit reprenant toutes les fonctionnalités des générateurs professionnels de caractères afin de créer des titres avec des polices de caractères et des styles très variés. Il permet en plus d'intégrer dans une succession de pages de texte, des animations créées avec "Videoscape 3D", tout en gérant les transitions de pages par un ensemble très complet de successions d'effets de volets. Ce produit, là encore très simple à utiliser et cependant très puissant, s'adresse aussi bien à l'amateur qu'au professionnel. Le "vidéaste" familial pourra sans problème incruster des génériques et commentaires sur ses souvenirs de vacances et le professionnel compléter ses vidéos d'entreprise de banc-titre et autres animations de logo. On ne doit pas non plus oublier que dans des situations où il est nécessaire de projeter une image vidéo sur grand écran, l'Amiga ne nécessite aucune interface pour se connecter sur un vidéo-projecteur en 4096 couleurs.

Le plus créatif ?

Voilà donc un tour d'horizon des possibilités de l'Amiga en "Desktop Video". Ce qui est sûr, c'est que ce dossier sera obsolet dans 4 mois, les développeurs de nouveaux produits s'investissant beaucoup sur ce marché. Cependant il reste encore beaucoup de gens sceptiques quant à la réussite de l'Amiga sur ce marché, souvent parce qu'ils n'ont pas vu les images produites avec cette machine. Il est évident que la qualité du signal Vidéo n'est pas encore suffisante pour détrôner les stations graphiques dédiées à la vidéo professionnelle, mais ce dont on est sûr, c'est que cet ordinateur, par son rapport qualité/prix et sa bibliothèque grandissante de logiciels, ouvre le monde de la vidéo à un public plus nombreux. Quant à juger si le niveau technique de cette machine est suffisant pour faire de "belles" vidéo, ce serait un débat très intéressant. Sachez bien que les ordinateurs ne sont pas plus créatifs qu'une plante verte, mais que seul l'utilisateur qui le manipule peut l'être. Parfois, la meilleure technologie n'est pas toujours synonyme des meilleures créations. Autrement dit, entre Jean-Michel Jarre pilotant ses dizaines de synthétiseurs et Ray Charles jouant sur son piano, qui est le plus créatif ?



■

C'est vrai quoi. Cela n'est pas facile d'animer une telle rubrique. Il faut être inventif et trouver à chaque fois, c'est à dire chaque mois, de nouveaux trucs, de nouvelles astuces pour tenir en haleine un public de passionnés. Alors si vous pouviez m'aider un peu. En écrivant au journal pour poser des questions ou pour donner des bidouilles, cela faciliterait notre tâche oh combien difficile et ingrate. Alors pas de blagues hein, je compte sur vous. Merci d'avance.

Ecrire à :
Commodore Revue
Alex Kalibur
73, rue de Turbigo
75003 Paris

J'AI LE TRAC POUR LES TRUCS

Vous habitez chez vos parents?

Si cet intertitre vous paraît étrange, référez vous aux trucs et astuces du mois dernier. Nous y abordions le fait que parfois l'ordinateur boucle dans un programme en langage machine sans qu'il soit possible de savoir à quelle adresse cela se produit. Nous avions donc fait une petite routine assembleur qui permettait de savoir approximativement où le micro-processeur s'amusait à rester de longs moments à scruter des morceaux de mémoire, ceci sans plus d'effets. N'ayant mis à la disposition des lecteurs que des versions pour C64 et C128, un brâve passionné de VIC 20, Claude WESTEEL, nous a écrit pour nous faire part de sa transformation de la routine pour qu'elle fonctionne sur VIC. Ainsi, cet ancêtre ne sera pas négligé et pour le prouver, nous mettons à votre disposition dans ces pages le listing de ce programme utile à bon nombre de programmeurs en assembleur.
Voir listings page 23

Extension mémoire gratuite

Un autre lecteur, sûrement d'un âge tendre, nous fait part de sa fantastique découverte. En effet, ce programmeur fou (ce terme n'est pas péjoratif mais plutôt significatif du talent de la personne sollicitée) nous permet de disposer de 51216 octets libres au lieu des 38911 pauvres petits octets disponibles à l'allumage. Ceci par le simple lancement d'un programme Basic. Géant non ? Il fallait y penser. Ce programme recopie simplement la ROM Basic en RAM, ainsi que le Kernal, nous faisant ainsi profiter du gain de mémoire. Ah toi, subtil lecteur, pourquoi ne nous as-tu pas fourni tes coordonnées, nous ne pouvons pas citer ton nom dans ces pages. Tant pis, cela sera pour la prochaine fois car je pense que tu nous recontacteras. Ce passionné nous demande aussi quelques renseignements sur les interfaces d'extensions mémoires et le drive trois pouces et demi. Un seul conseil amical : lisez-vous ! Dans ce numéro, vous trouverez un test sur une nouvelle cartouche et sur le lecteur 3" 1/2. Pour le reste, faites confiance à votre revendeur. Sans plus tarder, voici la routine tant attendue.

```
10 FOR I=40960 TO 49151:POKE
I,PEEK(I):NEXT
20 FOR I=57344 TO 65535:POKE
I,PEEK(I):NEXT
30 POKE 1,53:POKE 64982,53:SYS
64738
```

Le Basic annonce 12 Ko de plus. Essayez un peu de taper en mode direct, PRINT 65536-FRE (0), avant et après le lancement de cette routine et vous verrez, le résultat est surprenant. Merci à toi, l'inconnu masqué pour cette bidouille.

Protégez vos œuvres

Bien des lecteurs nous demandent comment faire pour que leurs créations aient un look plus pro. Il est vrai que si un programme est "stoppable" par une simple pression sur la touche RUN/STOP, tout utilisateur peut découvrir les secrets de programmation du concepteur qui perd ainsi toute sa puissance et sa crédibilité. Alors comment faire ? pas de problème, Commodore Revue est là pour vous donner tout ce que vous désirez (ou presque). D'abord, pour empêcher l'arrêt d'un programme par RUN/STOP, il suffit de faire un pauvre petit POKE que voici :

```
POKE 808,239
```

Si, pour une raison ou pour une autre, il fallait rétablir le break, un ▸

autre POKE tout aussi simple nous tire d'affaire
POKE 808,237
Mais le programme peut toujours être visualisé si un petit malin actionne la touche RESTORE. Alors, encore pas de problème, il suffit de faire un autre POKE pour arriver à nos fins
POKE 808,225
Là encore, le POKE qui permet de rétablir le break inhibera cette protection. Mais des bidouilleurs sans scrupule peuvent encore trouver un moyen de lister, donc de visualiser, le fruit d'un travail long et laborieux. Alors voici un premier Poke qui permet d'empêcher la visualisation d'un listing Basic :
POKE 775,200
Pour pouvoir tout de même lire le chef-d'œuvre, il suffit de faire :
POKE 775,167
Ah ! Voilà qui va déjà permettre une petite protection, bien fragile, d'un programme Basic. Cela découragera tout de même, pas mal de curieux qui ne lisent pas Commodore Revue. Une astuce, qui permet une protection efficace de votre programme Basic, consiste à vérifier les vecteurs d'interruption, qui sont souvent sources de déplombage. En effet, le moyen le plus sûr d'arrêter un programme est de tout nettoyer en faisant ceci sous interruption. Alors la première instruction à exécuter doit être une comparaison basée sur les adresses des vecteurs d'interruption, suivi d'un reset si il y a tentative de déplombage. Le reset se fait par un simple appel à une routine système que voici :
SYS 64738

Alors là, plus aucune de vos œuvres capilatractées ne doivent livrer leurs secrets à quiconque. Si vous avez mieux, bougez avec la poste !

Catalogue mal en point

Nous avons reçu du courrier de lecteurs se plaignant de certains "bugs" de logiciels qui sauvent des fichiers sans en vérifier le nom. Ceci peut bien sûr causer des problèmes difficilement résolvables car si, par exemple, un fichier a été directement enregistré en minuscule (cas courant) par un programme tel que "Virgule" qui doit faire des écritures directes de secteurs, il est impossible de passer par le système pour arriver à remettre un nom normal à ce fichier. En effet, le système d'exploitation contrôle toutes les opérations et vérifie bien que tout se passe tel qu'il le désire. Dans ce cas de figure, quelque soit l'opération Dos effectuée, il en résultera un échec. Mais la partie n'est pas perdue car il est possible de renommer directement un fichier sans passer par le système. Un utilitaire tel qu'un éditeur de secteurs fera ici parfaitement l'affaire. Il faut savoir que la directorie se situe, sur les 1541, piste 18, secteur 1. Ce catalogue peut donc être modifié sans aucun problème car le système est totalement court-circuité. Cela dit, il suffit de chercher le nom de fichier malade en se promenant dans le catalogue, et de modifier, purement et simplement le nom causant le tracas. pour être sûr de ne pas faire d'erreur, il suffit de prendre exemple sur les autres noms de la directorie.

La chose la plus importante est de prendre garde à ne pas détériorer les informations contenant la position des secteurs de ce fichier, sans quoi il serait irrémédiablement perdu. Si vous avez un tel problème, n'hésitez pas à essayer cette combine, vous verrez qu'elle est très simple et terriblement efficace.

L'Assembleur et les comparaisons

Voilà le principal problème à soulever en assembleur. En effet, les tests sont parfois durs à suivre réellement. Il faut s'y pencher avec beaucoup de patience et de concentration et à la fin, cela paraît simple, pour quelques temps. Avant tout, parlons du principe de la comparaison. Beaucoup de livres vous dirons que l'instruction CMP fait une soustraction virtuelle entre l'accumulateur et l'opérande de CMP. Je prétends qu'il est beaucoup plus logique d'imaginer le contraire et en voici la preuve :

```
LDA   $12
CMP   $06
RTS
```

IGOR ET GRICHKA BOGDANOFF VOUS PRÉSENTENT

AMIGA LE MICRO-ORDINATEUR PHÉNOMÈNE

Des possibilités inimaginables...

...Une vidéo pour les découvrir!

AMIGA VIDÉO-DÉCOUVERTE

Procurez-vous vite la cassette qui vous fera vivre les plaisirs et les émotions de l'utilisateur AMIGA.

En visionnant "Amiga Vidéo-Découverte", la cassette éditée par COMMODORE, comme Igor et Grichka, vous serez émerveillé par les possibilités de l'Amiga. Vous comprendrez comment ce micro-ordinateur peut transformer votre vie, dans tous les domaines: études, activité professionnelle, jeux et loisirs. Et tout cela simultanément si vous le désirez parce qu'il est multitâche.



Avec AMIGA vous êtes artiste-peintre et graphiste,
Avec AMIGA vous êtes gestionnaire,
Avec AMIGA vous êtes chef d'orchestre, et composez en stéréo,
Avec AMIGA vous êtes prof et élève,
Avec AMIGA vous êtes créateur vidéo,
Avec AMIGA vous êtes designer,
Avec AMIGA vous êtes écrivain et éditeur,
Avec AMIGA vous êtes un joueur passionné, un aventurier.

Alors pas une seconde à perdre. Aujourd'hui la cassette... et demain le phénomène chez vous.

Commodore

150-152 AVENUE DE VERDUN 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX
TÉL (1) 46 44 55 55

ONLY AMIGA MAKES IT POSSIBLE

◄ Si vous lancez ce petit programme très bête, vous verrez que la retenue est passée à 1. Cela signifie qu'il y a eu, lors du test, un débordement de capacité de stockage et qu'on a soustrait à une petite valeur, une valeur plus conséquente. Il va de soit que 12 est plus grand que 6, ce qui me pousse à prétendre que l'opération effectuée lors d'une comparaison est en fait la soustraction de l'accumulation (ici 12) à l'opérande de CMP (en l'occurence 6). Voilà un point que je voulais éclaircir.
Maintenant, il y a un deuxième point à passer en revue (Commodore). A savoir, est-ce que le test que nous demandons, se fait sur des entiers (d'une valeur comprise entre 0 et 255) ou sur des nombres signés (de -128 à + 127). En fonction du choix, il ne faut pas user de la même politique. Les tests sur les entiers ne nécessitent pas l'utilisation des instructions BPL et BMI qui signifient respectivement branchement, si positif ou nul et branchement, si négatif. Comme il n'y a pas de gestion de signes, il n'est pas obligatoire de le tester (cela fait perdre du temps et rend parfois le programme illisible). Dans le cas des tests sur des entiers, le fait de s'occuper simplement de la Carry est amplement suffisant. Dans le cas des nombres signés, cela devient un peu plus compliqué. Car il faut jouer avec les instructions de contrôle de retenue et de signe. Mais pourquoi vous mâcher le travail, c'est par soi même que l'on apprend le mieux. Si vous n'arrivez pas à vous en sortir par vous même, alors je ferai un plaisir de vous secourir, mais ne criez pas défaite sans combattre. C'est si beau de vaincre la machine.

C'est ici que finit ceci

C'est dur à dire. Bon, et bien voilà mon travail est terminé pour ce numéro. J'attends avec impatience votre courrier, que ce soit pour les POKE ou pour les trucs. On n'est jamais à l'abri d'un ennui et il est si bon de secourir son prochain (AMEN)!. Alors, à vos stylos!

■

Quels Poke vous piquent

Suite à une demande générale, nous introduisons une rubrique POKE dans ces pages, ceci pour que les jeux soient plus faciles à terminer.

Comment ça marche ? C'est tres simple. De notre côté, nous nous contentons simplement de servir d'intermédiaires, et vous, de votre côté, vous nous envoyez le maximum de POKE et autres trucs permettant de renforcer ou de faciliter les manipulations "joystickales".

Des lecteurs nous ayant déjà envoyé différentes vies infinies, nous allons les publier. Il va de soi que cette rubrique ne sera pas le coin du parfait pirate mais plutôt celui du fou du bâton de joie. Pour les personnes qui ne posséderaient pas des versions des jeux traités, facilement bidouillables, je tiens à rappeler que certaines cartouches ont des capacités extraordinaires concernant les accès mémoire, et qu'il est donc facile d'appuyer sur un bouton reset, de saisir deux ou trois valeurs et de s'en retourner briser du joystick. Il n'est pas nécessaire d'être un parfait pirate pour s'amuser dans cette rubrique, il suffit d'avoir envie de détruire ces satanés monstres qui nous empêchent sans arrêts d'accéder au tableau suivant, et de voir ces merveilleux graphismes encore inaccessibles. Trêve de bavardage, et en avant les POKE!

Premier allumé : Mario Fernandez de Drancy qui nous envoie une foule de POKE d'immortalité
BALL CRAZY : Reset puis SYS 32784
WEST BANK : Reset, POKE 12713,165 puis SYS 4100
NEMESIS : POKE 5975,234, POKE 5976,234, POKE 5977,234 puis SYS 5779
RAMBO : Ce logiciel nécéssite un léger programme.

```
10 POKE 53280,6:POKE 53281,1
20 FOR T=0 TO 23:READ A.POKE 272+T,A:S=S+A.NEXT
30 IF S()2067 THÈN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 PRINT"INTRODUISEZ LA CASSETTE ET PRESSEZ PLAY"
50 WAIT 1,56,49:POKE 816,16:POKE 817,1:LOAD
60 DATA 32,165,244,169,32,141,1,5,169,-1,141,2
70 DATA 5,76,99,3,169,173,141,143,12,7-6,3,65
```

Le second mordu : MAX (? ? ?) qui est encore un fan de la vie éternelle.
ARABIAN NIGHT : POKE 2631,173 et 2632,141
FORT APOCALYPSE : POKE 36339,153
TALISMAN : POKE 10765,173
SURVIVOR : POKE 19563,255 ou 19523,200
BLACK HAWK : POKE 8290,255
COMMANDO : POKE 4148,173 et 15448,0
CAULDRON : POKE 30471,0 ou POKE 40267,0 ou POKE 41978,0
FALCON PATROL I : POKE 16764,36, POKE 16705,2 et SYS 6640
POPEYE : POKE 2405,255, POKE 2406,255
DEFENDER : POKE 3005,5 POKE 2814,255

Nous ne pouvons vous assurer le parfait fonctionnement de ces POKE car il nous est impossible de tout vérifier. De ce fait, nous sommes obligés de vous faire confiance. D'autres problèmes peuvent aussi subvenir car il existe parfois différentes versions d'un même jeu, selon sa période de sortie... etc.

Je vous en supplie, ne harcelez pas le rédacteur en chef de coups de téléphone car cela pourrait l'irriter et peut-être même le pousser à anéantir cette rubrique pourtant si sympathique. Alors patience, plus vous aurez de POKE et plus le pourcentage de fonctionnement sera grand. A la prochaine fois.

Alex Kalibur.

■

```
ADRESSE INCONNUE - POUR VIC-20
D'APRES COMMODORE REVUE NO 1
'TRUC - PAGE 34'

.0400  78          SEI
.0401  A9 0D       LDA#$0D
.0403  8D 14 03    STA$0314
.0406  A9 04       LDA#$04
.0408  8D 15 03    STA$0315
.040B  58          CLI
.040C  60          RTS
.040D  BA          TSX
.040E  A0 15       LDY#$15
.0410  20 1A 04    JSR$041A
.0413  E8          INX
.0414  20 1A 04    JSR$041A
.0417  4C BF EA    JMP$EABF
.041A  BD 06 01    LDA$0106,X
.041D  20 27 04    JSR$0427
.0420  BD 06 01    LDA$0106,X
.0423  4A          LSR
.0424  4A          LSR
.0425  4A          LSR
.0426  4A          LSR
.0427  29 0F       AND#$0F
.0429  C9 0A       CMP#$0A
.042B  90 02       BCC$042F
.042D  69 C6       ADC#$C6
.042F  69 B0       ADC#$B0
.0431  99 00 10    STA$1000,Y
.0434  88          DEY
.0435  60          RTS
```

CHARGEUR BASIC

```
READY.

10 FORI=1024TO1077
20 READA POKEI,A
30 T=T+A
40 NEXT
50 IFT<>4373THENPRINT"ERREUR EN DATAS":STOP
60 SYS1024
100 DATA120,169,13,141,20,3,169,4,141,21
110 DATA3,88,96,186,160,21,32,26,4,232
120 DATA32,26,4,76,191,234,189,6,1,32
130 DATA39,4,189,6,1,74,74,74,74,41
140 DATA15,201,10,144,2,105,198,105,176,153
150 DATA0,16,136,96
```

Maîtrisez les DATA

par Alex Kalibur

Cette rubrique fonctionne parallèlement aux bidouilles. Si un point, sur n'importe quel sujet, vous paraît sombre, n'hésitez pas à nous en faire part dans votre courrier. Pour la première sortie de cette rubrique d'initiation, nous allons parler des DATA, du langage machine et de l'assembleur. En effet, ces sujets ont été déjà abordés par de nombreux lecteurs qui nous ont demandé des éclaircissements sur ces termes et sur les moyens de les utiliser dans les meilleures conditions possibles.

DATA : Qu'est-ce ?

Beaucoup de personnes, travaillant en Basic, utilisent et voient souvent cette instruction, sans vraiment comprendre sa réelle utilité et son mode de fonctionnement. Il faut avant tout aborder les différents modes de rangement et de conservation des multiples variables utilisables dans les programmes Basic. Les variables normales, utilisées couramment dans les programmes, peuvent être initialisées grâce à la fonction d'équivalence de la façon suivante

10 A=10 B=20 C=30

Mais vous comprendrez facilement que si cinq cents à mille données doivent être saisies de cette manière, les chances de commettre des erreurs deviennent énormes et les caractères tapés en trop, sont irritants pour la personne qui devra saisir le programme. De plus, une grande place mémoire sera perdue par ce surplus de noms de variables inutiles car l'utilisation d'un tableau indexé par une ou plusieurs variables et rempli grâce à une simple boucle du type FOR NEXT aurait eu le même effet tout en utilisant un espace mémoire moindre. Ceci de la manière suivante, par exemple

```
10 DIM TABL(200)
20 FOR X=1 TO 200 READ TABL(X) NEXT
30 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,0
40 DATA
```

Ou encore avec une instruction conditionnelle, comme ceci :

```
20 DIM TABL$(I)
30 I=I+1
40 IF TABL$(I)<>"FIN" THEN 20
50 DATA
```

C'est là que l'instruction DATA montre son réel intérêt. Elle sert en fait simplement à stocker des données, qui ne seront pas perdues lors d'un RUN parce qu'elles sont intégrées dans le programme. Puisque le lancement d'un programme détruit toutes les variables en mémoire, les concepteurs du langage Basic ont décidé de donner à l'utilisateur la possibilité de stocker des données dans le programme, autrement que par des équivalences, pour que celles-ci soient restituées à chaque chargement ou lancement du dit programme. Tout est ainsi enregistrable dans des lignes de programme et donc non modifiables par l'utilisateur lorsque le programme tourne. C'est le seul défaut de cette instruction. Les données ainsi stockées ne peuvent donc pas être appellées des variables mais plutôt des constantes, puisqu'il n'est possible de les modifier qu'en mode édition et non lors du fonctionnement de la routine. Même si ces données sont stockées dans des tableaux et modifiées lors des différentes actions engendrées par le programme, il ne sera pas possible de modifier les DATA. Il faut donc choisir, en fonction du type de travail sur les variables utilisées, la manière de stocker ces données

Comment utiliser les DATA ?

Les DATA permettent de stocker, comme dit précédemment, différents types de variables. Ces variables peuvent être soit numériques, c'est à dire des chiffres servant par exemple à faire de la musique ou des graphismes, soit alphanumériques, représentant donc des chaînes de caractères quelconques. Nous allons aborder les chaînes de caractères en premier lieu car il faut connaître différentes astuces sympathiques à leur sujet et toujours dans le contexte de l'utilisation de DATA. En effet, le séparateur de données, étant la virgule, il va de soi qu'il est impossible d'introduire ce caractère de ponctuation dans une donnée. Le Basic étant considéré comme un langage évolué, vous ne serez pas surpris d'apprendre que cet ennui peut être simplement résolu par le fait d'encadrer la-dite donnée par deux guillemets. Voici un petit programme d'exemple qui vous montrera mieux ce qui est exprimé ci-dessous

```
10 FOR I=1 TO 3.READ A$ PRINT A$, NEXT
20 DATA Salut, à toutes,", et à tous "
```

Vous pouvez remarquer que l'espace derrière la "DATA Salut" a été pris en compte ainsi que la virgule contenue dans la troisième donnée de la ligne 20. Vous pouvez ainsi stocker tous les messages que vous désirez, pour la présentation d'un quelconque logiciel de votre réalisation par exemple. Il est aussi possible de stocker différentes valeurs numériques susceptibles d'être utilisées de diverses manières dans le cours de votre programme, soit pour les couleurs, ou pour différents POKE. Pour continuer à parler des POKE, certains lecteurs se sont demandés comment pouvaient bien fonctionner des programmes dans lesquels il n'y avait qu'une boucle d'implantation contenant des POKE, ceci suivi par une dizaine de lignes de DATA. Il est

sûr qu'au premier abord, cela laisse un peu à désirer au niveau de la compréhension. Mais le fait est, que le résultat de cette forme de programmation est plus que rapide et permet de faire beaucoup plus de choses que lors de la programmation en Basic. Avant de parler de ce type de programmation, nous allons d'abord aborder les différentes formes d'implantation. Certains programmes utilisent la forme décimale, c'est à dire que le programme aura la forme suivante

```
10 READ A$:IF A$ = "FIN" THEN SYS AD
20 POKE AD,VAL(A):AD = AD + 1:GOTO 10
30 DATA 10,201,199,etc
```

Si cent lignes de DATA suivent ces quelques lignes d'exemple, vous ne pourrez pas facilement déceler où se situe l'erreur inévitable. De plus, la lisibilité de ce genre de rangement n'est pas le nec plus ultra en la matière. C'est pour celà que des programmeurs compétents ont inventé un système de vérification automatique permettant de déceler et de localiser une erreur plus que facilement. Il suffit de faire des lignes de DATA comprenant toujours le même nombre de données et d'y ajouter, à la fin, un vérificateur formé par la somme de toutes les données de la ligne en cours. De la même manière, il est possible de savoir en quelle ligne une donnée éronnée s'est malencontreusement glissée. Ceci, en faisant commencer les DATA sur une ligne connue et en ayant un pas constant de ligne en ligne. Voici encore un exemple montrant l'explication ci-dessus.

```
10 NL = 100:AD = 3000:DEB = AD
20 FOR I = 1 TO 8:READ A$:A = VAL(A$):CH = CH + A:POKE AD,A:AD = AD + 1:NEXT
30 READ B:IF B <> CH THEN PRINT"ERREUR EN LIGNE",NL:END
40 IF A$ = "FIN" THEN SYS DEB
50 NL = NL + 10:CH = 0:GOTO 20
100 DATA 10,11,12,13,14,15,16,17,108
110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,FIN,0
```

Voici l'organisation des lignes du programme ci-dessus. En ligne 10, l'initialisation des différentes variables, en l'occurence, le numéro de ligne en cours, l'adresse d'implantation de la routine, et son adresse de lancement. En ligne 20 se trouve la lecture et l'implantation des données ainsi que la mise à jour du "checksum" et l'incrémentation de l'adresse en cours. En ligne 30, la vérification du "checksum" envoie un message d'erreur en cas de bug. En ligne 40 se situe le test de fin de lecture des données. Et la ligne 50 réinitialise les variables qui doivent l'être, c'est à dire le numéro de ligne et le vérificateur. Voilà le genre de programme Basic qui permet d'implanter une routine en langage machine sans risque ni danger. En l'occurence, n'essayez pas ce programme car il n'est donné qu'à titre d'exemple et il pourrait engendrer un magnifique plantage de votre ordinateur. Dans certains cas, des programmeurs se servent de la base 16 (l'hexadécimal) pour rendre leurs programmes d'implantation plus lisibles, car les données ont toutes la même taille, c'est à dire deux caractères. Le listing est ainsi beaucoup plus lisible qu'avec des nombres de la base 10.

Le Langage Machine

Nous parlions, dans le chapitre précédent, de programmes Basic constitués uniquement d'un chargeur qui POKE une foule de lignes de DATA. Ceci n'est ni plus ni moins qu'une manière de créer un programme en langage machine. Qu'est-ce que le langage machine ? Et bien c'est simplement le langage propre au micro-processeur. Il est constitué de bon nombre d'instructions appellées codes machines que le micro-processeur comprend et exécute de la même manière que l'interpréteur Basic comprend et exécute les instructions Basic. Le Basic lui-même est programmé à la base en langage machine et n'est donc pas, par le fait, un langage rapide et concis, puisqu'il n'est là que pour servir d'interface entre l'utilisateur et le micro-processeur lui-même. Il existe un autre moyen, moins simple que le Basic, qui permet de programmer un ordinateur. Cette deuxième façon de programmer s'appelle l'Assembleur et n'est en fait qu'un codeur qui transforme des "mnémoniques" en codes machines. Ces mnémoniques sont des petites instructions qui sont le reflet compréhensible de certains codes machines. Ainsi nous dirons :

```
LDA # $12
```

Au lieu de "poker" les valeurs hexadécimales A9 et 12. Vous voyez qu'il est beaucoup plus facile de programmer en assembleur, plutôt que d'aligner directement des codes en langage machine. Ou un programme soit écrit en langage machine ou en Assembleur, le code généré sera strictement le même et le résultat obtenu aussi, car l'assembleur n'est qu'un traducteur et une fois le code source assemblé, il ne reste que du langage machine. Mais malheureusement, si ce langage est le plus rapide et le plus puissant, il n'en est pas moins rigide et compliqué. En effet, chaque mode machine n'effectue que de toutes petites opérations telles que des additions, des soustractions, des chargements de mémoire à registres et de registres à mémoire. Il faut donc aligner beaucoup de ces instructions primaires pour arriver à un résultat satisfaisant. A l'opposé, cette forme de programmation permet d'atteindre très facilement tous les centres importants du système, inaccessibles sous Basic. Pour "débugger" les programmes en langage machine, et aussi en assembleur, il faut disposer d'outils adequats. En fait, il est nécessaire de passer par l'intermédiaire d'un programme qui permette de transformer les codes lus en mémoire, en une suite de mnémoniques plus facilement compréhensibles. Ce genre d'outils est appelé moniteur-désassembleur. Ces produits existent sous forme de programme stockés sur disquettes ou cassettes, mais aussi, et c'est d'un plus grand intérêt, sous forme de cartouche. L'avantage des cartouches, c'est qu'elles ne prennent que très peu de place en mémoire. Il est ainsi possible d'analyser n'importe quel endroit de la dite mémoire sans crainte de conflits ni de chevauchements de données qui causeraient leur perte. Beaucoup de cartouches disposent maintenant de ce genre d'outils et intègrent aussi un mini-Assembleur qui permet de saisir des corrections sans passer par des tableaux d'assemblage.

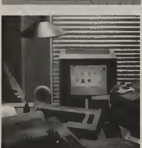
L'Assembleur

L'Assembleur est un langage à part entière qui donne accès à la programmation du micro-processeur, ceci directement. En l'occurence, sur C64 ou 128, il existe une norme qui permet de passer d'un Assembleur à un autre sans avoir à feuilleter une notice d'utilisation conséquente. Ce langage peut être appris grâce à de nombreuses documentations qu'il est possible de se procurer chez son libraire favori. Pour l'apprentissage, Sybex et PSI ont commercialisé de nombreux ouvrages simples qui facilitent grandement la compréhension de cette forme de programmation. A vous de vous renseigner et de vous procurer la documentation de votre choix.

Ecrivez-nous

Si vous avez encore des ennuis avec la fonction DATA après cet exposé, n'hésitez pas à nous écrire. De la même manière, si un quelconque problème se pose pour vous, faites-nous le savoir. Nous serons là pour essayer d'éclaircir votre lanterne. Voilà, à la prochaine fois et bonne programmation. ■

Le Shopping du mois, une rubrique exclusivement réservée aux lecteurs de Commodore Revue. Vous trouverez des produits en offre promotionnelle ou peu représentés sur le marché, ainsi que des gadgets. Ce mois-ci, nous proposons aux possesseurs de Commodore 64 et 128, les produits GEOS.



Attention : tous les produits sont en anglais (logiciels et documentations)

GEOS 64 1.3
*La toute dernière version du GEOS 64, fonc*tionne avec la souris 1351, comprend Desktop, Geopaint, Geowrite et des accessoires de bureau (horloge, calculette .) Supporte l'extension mémoire 1764 Compatible avec le lecteur 1541
Prix **299 F TTC.**

GEOS 128
Fonctionne en 80 colonnes, supporte les lecteurs de disquettes 1571 et 1581 ainsi que les extensions mémoires 1700 et 1750 et reconnaît egalement la souris 1351
Prix **495 F TTC.**

GEOCALC 128
Tableur puissant, fonctionnant en mode 80 colonnes, pouvant gérer 128 000 cellules (256 rangées de 112 colonnes), s'utilise avec GEOS 128, contient des fonctions mathématiques et financiéres, possède les fonctions Copier-Couper-Coller, reconnaît la souris 1351 et est compatible avec les lecteurs 1541 et 1571 et la souris 1351
Prix **495 F TTC.**

GEOWRITE - WORKSHOP 128
Comprend le traitement de texte Geowrite 2.1, Geomerge, Geolaser (type Postcript), Textgrabber (pour récuperer les fichiers d'autres T.T) Cette version ne reconnaît pas les accents, mais accepte les graphiques. Fonctionne en 80 colonnes sous GEOS 128 et est compatible avec les lecteurs 1541 et 1571.
Prix **495 F TTC.**

DESKPACK 1
Ce logiciel comprend Graphics Grabber pour récupérer les graphiques de Print Shop, Printmaster et Newroom, pouvant être inclus dans Geopaint et Geowrite. Comprend aussi Geodex (agenda, carnet d'adresses, Geomerge), ainsi qu'un éditeur d'icônes, un calendrier et un jeu de Blackjack. Cette version pour C 64 s'utilise avec GEOS 64 et est compatible avec le lecteur 1541
Prix **349 F TTC.**

FONTPACK II
Cette version inclus 20 nouvelles polices de caractères, lesquelles ayant des corps différents S'utilise avec GEOS, Geopaint et Geowrite Fonctionne sous GEOS 64 et un lecteur 1541
Prix **249 F TTC.**

GEOCALC
Tableur pour la version 64 de GEOS Possède lui aussi 28 000 cellules, le Copier-Couper-Coller, les fonctions mathématiques et financières, fonctionne en 40 colonnes et est compatible avec le lecteur 1541 et la souris 1351
Prix **349 F TTC.**

GEOWRITE-WORKSHOP
Possède les mêmes caractéristiques que la version 128 Fonctionne en 40 colonnes sous GEOS 64 et est compatible avec le lecteur 1541 et la souris 1351
Prix **349 F TTC.**

GEOPUBLISH PAO
Possede toutes les fonctions de mise en page multi-colonnes, marges, insertions graphiques, etc Il est possbile de sortir le travail effectué sur imprimante Laser de type Postcript Fonctionne sous GEOS 64 et est compatible avec le lecteur 1541
Prix **495 F TTC.**

GEOSPELL
Dictionnaire Anglais de 28 000 mots offrant des possibilités d'inclure une liste complémentaire de mots Contient également Geofont qui permet de créer de nouvelles polices de caractères. Fonctionne avec Geowrite, sous GEOS 64, et est compatible avec le lecteur 1541
Prix **249 F TTC.**

DERNIERE MINUTE
GEOFILE 128 : La version dédiée au C 128 est enfin disponible
GEOPROGRAMMER : Boîte à outils complete pour tous les programmeurss et bidouilleurs

Pour commander, remplissez le bon de commande ci-dessous, joignez votre règlement libellé à l'ordre d'ADEI, en incluant 30,00 F de frais de port/emballage, par produit commandé
Retournez le tout à .
Commodore Revue "SHOPPING" - 73, Rue de Turbigo - 75003 Paris

Nom
Prénom
Adresse

CP Ville

Désignation du produit Quantité Prix

Frais de port : 30,00 F
Total :

UN PETIT GEANT

par Alex Kalibur

Vous est-il déjà arrivé de passer plus de temps à attendre devant votre magnétophone qu'à programmer ou jouer réellement? Avez-vous déjà mis des "Boules Quiès" pour éviter les bruits étranges s'échappant d'un 1541, ou même du 1571? Commodore nous offre enfin un lecteur de disquette digne de ce nom. Un seul reproche, il est au Format 3"1/2. Transférer sa bibliothèque de programmes coûte une petite fortune. Pourtant ce lecteur vaut largement la dépense.



Le 1581 est superbe De la même couleur que son grand frère le 1571 (blanc cassé), il se distingue vraiment par sa taille plus que minuscule (14 × 6,5 × 22,5 centimètres). Sur la face avant de ce lecteur, à côté de la fente mange-disquette, sont superposés deux petits voyants témoins des opérations La diode rouge indique la mise sous tension de l'appareil, la diode verte s'allume lorsqu'un accès disque est effectué A l'arrière du lecteur son disposés les connecteurs habituels, l'alimentation et les deux prises de type Série Vous pouvez aussi y remarquer les deux "micro-switches" permettant de paramétrer le numéro de "device" qu'utilisera le lecteur et l'interrupteur général.

L'éjection d'une disquette se fait manuellement, grâce à un bouton poussoir facial L'alimentation est externe, ce qui est un avantage mais aussi un inconvénient

L'inconvénient est qu'il ne faut pas oublier de debrancher le transformateur lorsque vous ne l'utilisez plus Cela fait aussi un boîtier de plus sous le bureau L'avantage est l'absence d'échauffement excessif du lecteur, assurant ainsi que le flux magnétique dégagé par l'alimentation ne viendra pas contrarier le bon fonctionnement de l'appareil

Le silence est comme d'or

Notre configuration habituelle -un C64 alimenté par un 1541 et gonflé d'une Power Cartridge- a eu du mal à accepter l'arrivée "en force" du nouveau venu En effet, il existe certains conflits entre la Power Cartridge et le lecteur lors des instructions DLOAD, LOAD, ILOAD ou même BLOAD Cela dit, si vous pouvez vous passer de la Power, le 1581 ne pose alors aucun problème Il ne faut que quelques secondes pour régler les "switches" et faire travailler le 1581 sur le "device" 9 (en deuxième drive) Le catalogue, sur le 1541, obtenu par un "LOAD"$",8" suivi d'un "LIST" est toujours accompagné par le doux ronronnement de l'ancêtre La même opération sur le 1581 ne provoque pas le moindre bruit si ce n'est l'innaudible "chlack" qui se produit lors de l'alignement de la disquette sur le taquet d'entraînement Voilà qui prouve le soin apporté à la construction de ce lecteur

La disquette livrée avec le 1581 contient toutes sortes d'utilitaires de copies pour qu'il soit facile et rapide pour l'utilisateur de transférer d'anciens programmes, à condition qu'ils ne soient pas protégés, des disquettes 5"1/4 vers des disquettes 3"1/2 et ceci pour toutes les machines Cette même disquette contient aussi un éditeur de secteur, un disk-map (permettant de connaître les secteurs libres ou occupés d'une disquette) et d'autres programmes très utiles. ▶

28

Un lecteur glouton

Les possesseurs de lecteurs 1541 et 1571 ne rencontreront pas de difficultés pour utiliser le 1581 Le nouveau DOS -partie du système s'occupant des primitives de gestion du disque- du 1581 possède la même syntaxe que ses prédécesseurs Le formatage d'une disquette obtenu avec "OPEN15,9,15 PRINT # 15, "N.nom,identificateur" CLOSE15" se fait rapidement (1 mn 40s) et toujours dans un silence remarquable Après une demande de catalogue, le résultat est stupéfiant car l'écran affiche 3160 BLOCKS FREE Un petit calcul rapide nous montre que 3160*256 octets par bloc ne donnent pas moins de 808960 octets libres, soit exactement 790 kilo-octets (808960/1024) Comparés aux pauvres 664 blocs annoncés sur le 1541, jugez vous même Après cette bonne nouvelle, voici la mauvaise la vitesse de transmission est toujours de 1200 "pauvres petits" bauds (un baud est une unité de mesure utilisée pour les transmissions en série qui signifie "nombre de bits par seconde").

Une symphonie de partitions

Le 1581 se démarque tout de même du reste de la gamme par une innovation qui se faisait attendre En effet, le DOS est capable de gérer des partitions (des sous-directories) qui permettent d'organiser plus facilement une disquette La syntaxe donnant accès à ces possibilités est toujours aussi peu conviviale mais, en revanche, très explicite Pour créer un sous répertoire, il faut donner les ordres suivants

OPEN15,9,15 PRINT # 15,"/ nom,", CHR$(pdd), CHR$(sdd), CHR$(omsns), CHR$(opsns), ",C" CLOSE15
PDD signifie piste de départ SDD, secteur de départ OMSNS, octet le moins significatif du nombre de secteurs formant la partition OPSNS, octet le plus significatif du nombre de secteurs formant la partition

Pour que cette dernière soit utilisable en tant que sous-directorie, il faut que SDD soit nul et que le nombre de secteurs (appellés aussi blocs) soit un multiple de quarante supérieur ou égal à cent-vingt Il est bien sûr interdit de toucher à la piste 40 qui contient les informations vitales à la bonne gestion de la disquette Une fois la partition créée, on y pénètre par

OPEN15,9,15 PRINT # 15,"/nom" CLOSE15.

Ensuite il faut l'initialiser en la formatant comme une disquette Il est alors possible de l'utiliser exactement comme une disquette à part entière et, si la taille de la partition le permet, de refaire un sous-répertoire dans le premier Créer plusieurs partitions par disquette en les imbricant, où non, donne accès à l'organisation à volonté des 790 Ko disponibles Je dois vous avouer que je n'ai jamais autant tapé de "OPEN15,9,15.. etc" de ma vie car c'est la seule solution pour se déplacer sur la disquette partitionnée Le type d'une sous-directorie est "CBM" obligeant ainsi à faire la distinction entre un programme ou un fichier et un sous répertoire ▸

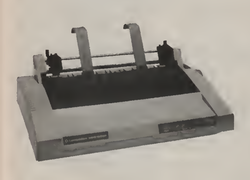
On m'appelle Désiré

Le drive n'est plus cadencé à 1 Mégahertz mais à 2 MHz ce qui permet des accès disques beaucoup plus rapides. La taille des buffers internes est augmentée, ce qui réduit le nombre de lectures. La structure de la disquette est aussi très différente de l'ancienne : 80 pistes de 40 secteurs (ce qui implique le format d'un sous-répertoire qui contient alors un nombre de pistes exact). Il est possible d'avoir 296 entrées (noms de fichiers dans le catalogue) par directorie contre 144 sur le 1541. Pour chaque sous-directorie, la structure étant la même que pour un disque entier, on augmente alors le nombre d'entrées de 296.

Nous sommes surpris et très heureux des performances de ce nouveaux lecteur de disquettes. Il est à la fois très puissant et très silencieux, deux qualités quelque peu absentes sur le 1514 et le 1571. Pour celà, nous vous conseillons d'investir dans cette petite merveille qui arrive tardivement sur le marché. C'est dommage, mais c'est peut-être aussi grâce à celà que le bon vieux C64 ne vieillit pas.

Bonne à tout faire

Aprés la série des MPS 800 et 1000, voici la MPS 1200 qui, il faut l'avouer, se faisait attendre. Cette imprimante matricielle à 9 aiguilles, d'un encombrement assez réduit -40 × 26 × 9 cm sans le tracteur -, offre 120 caractères par seconde en qualité brouillon et 24 en qualité proche du courrier. Lors de nos différents essais, nous n'avons pas trop entendu ce périphérique bien moins bruyant que les précé-



dentes imprimantes Commodore. La taille du buffer -petite partie de mémoire attachée au stockage des caractères venant de l'ordinateur - est de la taille d'une ligne, soit 132 colonnes.
Il est possible, par l'intermédiaire des "switches", de transformer la MPS 1200 en compatible Epson, ou de lui faire imprimer tous les caractères de contrôle du C64. Ceci prouve les facultés d'adaptation de cette belle machine. Elle peut être vendue, en option, avec une interface centronics, au lieu de la série d'origine. Alors pourquoi s'en priver ?

Toutes options

Hormis toutes les séquences normales de paramétrage "soft" du format "escape + code", la MPS 1200 offre des options très pratiques. Une séquence escape permet, par exemple, d'écrire en inversé, en souligné... etc. Mais il est tout aussi facile d'imprimer une équation du genre H^2SO_4. Génial non ?
Les différents modes d'impression sont "NLQ" (qualité courrier), "DRAFT (brouillon), "Pica" et "Elite", que l'on peut mixer avec le mode gras ou le mode expansé. Cela permet un grand choix de styles d'impression différents qui sont amplement suffisants pour une utilisation personnelle et même à la hauteur d'une application professionnelle.
S'il vous est désagréable de paramétrer l'imprimante à partir du clavier, rien ne vous empêche de régler le style d'impression au "pupitre" par différentes combinaisons des touches.
Silencieuse, peu encombrante et bien documentée (en anglais malheureusement), la MPS 1200 est un outil agréable que nous pouvons conseiller à tous.
Commodore propose deux modèles. La MPS 1200 est la version C64/128, alors que la MPS 1200 P est utilisable avec l'Amiga ou un PC. Faites attention au moment de l'achat de préciser la gamme de votre ordinateur, celà vous évitera certainement une surprise désagréable.

FLAMITEL II

par Gauthier Groult

L'un des premiers produits vidéotexte - et aussi l'un des premiers produits français -paru sur l'Amiga fut l'émulateur de Minitel Flamitel. Disponible depuis quelques mois dans sa deuxième version, il apparaît comme un outil complet, bénéficiant de performances quasi-professionnelles. Malheureusement, son prix actuel le réserve aux budgets ambitieux.

Flamitel II se présente sous la forme d'une disquette programme, accompagnée d'une interface Amiga/Minitel, d'un dongle assurant la protection du logiciel contre les copies illicites ainsi que d'un manuel d'utilisation. Le dongle s'enfiche dans le deuxième port souris de l'Amiga et s'avère absolument nécessaire pour pouvoir lancer le programme. Sur la disquette, on trouve bien sûr le programme lui-même et ses fichiers d'exemples, mais aussi FlamTrans, un utilitaire de communication permettant le transfert de fichier entre deux Amiga par l'intermédiaire de deux Minitels.

Lors du lancement, le programme ouvre un écran au format PAL (256 lignes). Ceci permet la reproduction au pixel près de l'écran du Minitel, mais en contre-partie le logiciel s'avère inutilisable sur les machines NTSC. Tous les attributs du vidéotexte sont fidèlement reproduits : semi-graphisme simple ou partagé, masquage, clignotement, double hauteur et double largeur sont disponibles en couleur sur l'Amiga. L'interface utilisateur est simple et convivial. Les interactions se font avec la souris par l'intermédiaire de menus déroulants et de fenêtres de dialogue et qui plus est, en cours de connexion, il suffit de cliquer sur un mot-clé apparaissant à l'écran pour que le serveur le prenne en compte. Les touches de fonction du Minitel (Sommaire, Suite, Retour, etc...) sont redéfinies par défaut sur les touches de fonction de l'Amiga, mais sont aussi disponibles par l'intermédiaire d'une fenêtre qui apparaît lorsque l'on double-clique sur le bouton droit de la souris. On peut donc se déplacer dans l'arborescence d'un serveur sans jamais devoir taper au clavier.

En plus de l'émulation simple, Flamitel II fournit nombre de fonctions pour l'automatisation des connexions, le traitement des informations et l'utilisation de celles-ci dans un environnement bureautique. En premier lieu, il est possible de sauvegarder sur disque les pages provenant du Minitel, sous trois formats différents. En format vidéotexte, les pages sont stockées exactement comme elles sont reçues. L'utilisateur peut, après s'être déconnecté, revoir la connexion qu'il vient d'effectuer. L'affichage s'arrête à chaque nouvelle page, et toutes les fonctions de traitement disponibles en connexion le sont aussi lors d'une visualisation locale. Les deux autres formats permettent à tout moment de sauvegarder une page sur disque, soit en IFF pour pouvoir la retraiter avec un logiciel graphique, soit en texte ascii formaté pour une utilisation avec un traitement de texte ou une base de données. Pour cette dernière application, Flamitel II propose aussi une fonction de Couper/Coller très pratique : en chargeant un gestionnaire de texte sur un autre écran, on peut pendant la connexion couper un rectangle de texte, changer d'écran, et coller immédiatement le texte avec le second programme. L'apprentissage de séquences de connexion automatique se fait par l'intermédiaire de fichiers scripts. Pour créer ceux-ci, l'utilisateur passe en mode local, ouvre un fichier, puis tape au clavier les touches correspondant aux opérations qu'il souhaite effectuer en ligne. Des temporisations peuvent être insérées entre les commandes pour synchroniser l'émulateur et le serveur. Le fichier terminé, il suffit de choisir l'option "Lire VDX" pour que la séquence s'exécute. On pourra regretter qu'il n'y ait pas de mode d'apprentissage automatique pendant la connexion : une bonne utilisation des temporisations nécessite généralement plusieurs essais et s'avère fastidieuse.

Quelques options agréables viennent compléter cet environnement. Citons la possibilité de redéfinir les macros associées aux touches de fonction, d'éditer des pages vidéotexte (en utilisant les codes vidéotexte en mode local), le choix possible d'un affichage en couleur ou en niveaux de gris. L'utilitaire FlamTrans s'avère quant à lui extrêmement utile pour l'échange de fichiers quelconques entre deux Amiga. Simple d'utilisation, il utilise un protocole de transmission extrêmement fiable et peut retourner le modem du Minitel pour fonctionner dans les deux sens à 1200 bauds : un outil indispensable pour les projets comprenant plusieurs Amiga dans des locaux différents.

Flamitel II et FlamTrans respectent tous les deux les normes de multi-tache de l'Amiga, ils peuvent être utilisés en concurrence avec n'importe quel autre programme. Leurs fonctions intuitives et performantes en font deux très bons produits qui répondront aux exigences les plus variées. Le cable d'interface Amiga/Minitel nécessite néanmoins un reproche : de par sa taille, il est difficile de le brancher sur un 2000B ou sur une switch box. L'utilisation d'un cable pour PC est possible sur les 500 et 2000.

Flam propose par ailleurs un serveur vidéotexte monovoie, et une version multivoie devrait être disponible très rapidement. Flamitel II est disponible chez AMIE, Run Informatique ou Computer Concept pour un prix public de 1490 F. ■

L'Amiga est doué de fantastiques capacités sonores, nul ne l'ignore. Le son est généré à partir d'une table de valeurs stockée en mémoire. Ces valeurs correspondent aux volumes d'un son. En fait le principe est identique à celui d'un compact disque. Il peut donc reproduire n'importe quel son, du piano au tambour. Infomedia nous propose Turbo Drummer, une véritable batterie éléctronique.

TURBO DRUMMER

Turbo Drummer utilise ces capacités pour transformer l'Amiga en batterie électronique Les sons ayant été digitalisés (samplés comme on dit chez les musiciens) ils sont très proche de la réalité Le logiciel peut fonctionner selon deux modes différents "keyboard" ou "sequencer" Lorsque vous êtes en keyboard vous jouez en frappant les touches du clavier (QWERTY bien sûr) Ce mode sert à mettre au point vos mélodies, vos rythmes Le mode sequencer vous permet de garder une trace de votre travail Vous jouez au clavier comme keyboard mais l'Amiga enregistre toutes vos actions Vous pouvez ensuite le faire jouer à votre place et même jouer par dessus (très utile pour un rythme binaire électronique dans le style des "Bronsky Beat").

Vous disposez de huit bibliothèques d'instruments Celles-ci comportent les éléments indispensables d'une batterie grosse caisse, caisse claire, toms, charleston, cymbales mais aussi des sons électroniques. On peut presque composer tous les genres de musique Turbo Drummer n'est tout de même pas une boîte à rythme Il n'y a pas de "pattern" pas d'interface Midi ni de représentation de ce que l'on joue Ce logiciel est un bon moyen, peu cher, d'initiation au monde fabuleux des batteries Mais pour une utilisation plus professionnelle il faudrait choisir un logiciel comme "Dynamic Drums" de New Wave Software (environ 80 dollars) On peut tout de même bien s'amuser avec Turbo Drummer Un dernier conseil brancher l'Amiga à une chaîne Hi-Fi, le son est en stéréo et bien meilleur que celui produit par le haut-parleur du moniteur, en particulier pour les graves (pour une batterie il vaux mieux que les basses soient bien rendues)

Edité par Swiss Computer Art, distribué par Infomedia.

LARRY TRICK

SORTEZ-LES DES PLACARDS !

par Michaël Moï

C'est un fait, Geos est vraiment "LE" système d'exploitation du Commodore 64/128. Le logiciel de la société Berkeley Softworks apporte enfin un sens à posséder une machine telle que le C64 ou le C128 en oubliant un peu l'unique aspect de cette "superbe console de jeu". Les nouvelles versions permettent d'exploiter totalement les possibilités de ce qui fut pendant longtemps - et peut-être encore - le meilleur micro-ordinateur du monde. Observons en détail la nouvelle version de Geos pour C64 et le tout nouveau Geos 128.

Enfin, Geos en français

Tous les prossesseurs de C64 ayant acheté leur machine il y a moins de deux ans ont pu découvrir qu'il leur était donné gratuitement Geos 1.2. La nouvelle version 1.3., non encore commercialisée, vient corriger certaines erreurs et ajouter de nouvelles fonctions très intéressantes.

Francisation : Cocorico, pour la première fois depuis très longtemps, le C64 vous parle en français. En effet, Berkeley Softworks a traduit, en collaboration avec Commodore France, les messages du système, de Geowrite et Geopaint. Ainsi, vous pourrez sélectionner la fonction "Ouvrir" à la place de "Open"... D'autre part, la grande innovation par rapport à la version 1.2 est la totale francisation du clavier et l'affichage de caractéres accentués réels. Pour l'impression, Geos ne gérant que du graphisme, aucun problème de réadaptation aux différentes imprimantes.



Réveil à l'heure : Sur la version 1.2, l'horloge fonctionnait toujours de façon inconstante. Le problème est maintenant résolu.

Applications françaises : Les applications fonctionnant sous ce système utiliseront les caractères accentués sans problème.

Plus de plantage lors du Boot : Ce gros défaut de la version 1.2 est corrigé.

Copie de disquettes : Geos 1.3 possède une nouvelle fonction de copie de disquette beaucoup plus rapide et souple, avec des commentaires, en français, bien sûr.

"Backup" du disque système : Geos 1.3 est livré sous la forme de deux disquettes double face, dont une pour le système, et une pour la copie du système. Sage précaution !

Un nouveau "Desktop" : Ont été rajoutés quelques racourcis de clavier pour accéder directement au menu des périphériques à utiliser (CBM I pour choisir entre le joystick et la souris, CBM O pour ouvrir un disque...)

Moins d'échanges de disquettes : heureusement ! ! !

Amélioration des programmes Geowrite et Geopaint : quelques fonctions nouvelles rendront ces logiciels encore plus efficaces et pratiques.

Menu de configuration : On peut configurer Geos de façon trés

65▶

SOUVENIRS, SOUVENIRS !

Par Michael Moï et Philippa Lamigeon.

Suite et fin provisoire de l'aventure "Commodorienne". Jack Tramiel a laissé sa place à Marshall Smith, après avoir acheté ATARI.

Commodore continue sur sa lancée. Personne n'est irremplaçable, encore moins un patron. En ce milieu d'année 1984, Commodore acquiert la société Amiga, lance le C16 et le PLUS/4... Commodore France naît en 1985.

L'Amiga 1000 fait son apparition et GEOS est commercialisé avec le C64.

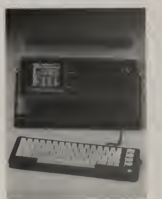
L'aventure continue, aujourd'hui Commodore a trente ans.

Happy birthday!

Malgré le départ de Jack Tramiel, Commodore survit et s'offre une deuxième naissance Le 17 Août 1984, Commodore prend très officiellement possession de la société Amiga Corp qui a développé, paraît-il, un ordinateur extraordinaire

Pendant cette même année, d'autres produits sont introduits sur le marché, mais 100 % Commodore. Ainsi apparaissent le SX 64, une version portable du très célèbre C64 intégrant un lecteur de disquettes 1541 et un mini écran couleur, un vrai bijou pour l'époque devenu aujourd'hui une véritable pièce de musée, et une nouvelle série 8000 avec un nouveau "look", des nouveaux périphériques, des nouveaux logiciels dont une adaptation du DOS Commodore à utilisation en multi-postes Sur le plan financier, les ventes sont bonnes, mais les concurrents sont de plus en plus agressifs et nombreux En Europe percent Amstrad, Oric, Thomson Commodore reste cependant le leader incontesté en R F.A et Commodore Allemagne se permet même, de sponsoriser l'équipe de football Bayern Munich pour un budget dépassant le million de France Kolossssâââll !

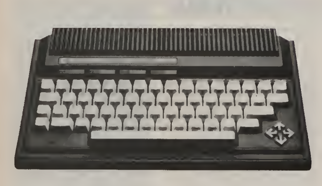
La gamme de machine reste cohérente, le C 64 est l'ordinateur du marché familial, la série 8000, celle du marché professionnel Mais la fin de l'année 1985 est aussi le moment où Commodore commerce à connaître de gros problèmes financiers, restant toutefois l'année où furent lancés le plus de produits



Incompabilité et marginalisation

Tout d'abord sont lancés les C16 et PLUS/4 qui ne connurent par la suite qu'un succès très limité Le C16 est la relève du VIC 20, mais en beaucoup moins puissant que le C64, pas de SPRITES ni de synthétiseur sonore , alors que le PLUS/4 se veut être un ordinateur fermé, dédié aux seules applications de bureautique semi-professionnelle

Aucune de ces machines n'est compatible avec le C64 qui possède déjà une bibliothèque de 6000 logiciels Entièrement conçus en Allemagne, les compatibles PC Commodore succèdent à la série des CBM 8000 qui se marginalise face à l'IBM et s'impose de plus en plus comme un standard Ces compatibles connaissent un énorme succès dès leur introduction sur le marché allemand où leurs ventes dépassent celles d'IBM Fin 1985, le PC 10 (premier modèle de la gamme) est le micro-ordinateur professionnel le plus vendu en Allemagne juste devant ▶



◀ l'IBM PC (le Mac Intosh est alors 9e derrière le CBM 8000).
Le Commodore 128 est lancé au mois de Mai, sa première présentation a lieu au CES de Las Vegas en Janvier. Le C128 apporte un sang neuf dans la gamme du familial, semi-professionnel de Commodore. Cette machine en renferme en réalité trois, ce qui représente aussi trois avantages. Elle possède un mode de compatibilité avec le C64 qui permet à ses possesseurs d'évoluer sur une machine plus puissante sans changer de logiciels. Le deuxième avantage est la possibilité d'exploiter un écran 80 colonnes en même temps que l'habituel écran 40 colonnes, par l'intermédiaire d'un BASIC plus évolué que celui du C64 et d'une rapidité d'exécution plus grande. Enfin, on a inclut dans le C128 au côté du 8502 (version encore plus évoluée du 6502 de MOS) un Z80 (de Zilog) qui offre la compatibilité CP/M Plus à l'aide du lecteur de disquettes 1571 dédié au C128 (il possède lui aussi 3 modes de fonctionnement). Les ventes décollent principalement aux Etats-Unis et en Allemagne pour atteindre plus tard en Juin 86 un nombre d'utilisateurs proche de 600 000.

Commodore France

Parallélement à cela, note certains mouvements au sein du groupe Commodore. Représenté jusqu'alors par des importateurs en France et en Espagne, Commodore décide d'y installer des filiales à part entière. Ainsi naît Commodore France au premier trimestre de l'année 1985. Kléber Paulmier, précédemment Directeur Commercial chez Victor Technologies, est nommé à la tête de la filiale. Ceci met fin, peu à peu, à l'activité du précédent importateur, Procep. A noter que le dirigeant de cette société, Ellie Kenan crée fin 1985 Atari France, rejoignant Tramiel avec lequel il a beaucoup travaillé pour introduire Commodore en France. Côté Outre-Atlantique, Irving Gould "embauche" Thomas Rattigan, diplômé d'Harvard et ex-"PepsiCo" (même profil que John Sculley, Président d'Apple). Sa carrière est assez intéressante : entré chez Commodore en Avril 1985, comme Directeur des opérations du continent nord-américaine, il remplace Marshall Smith à la direction générale en Juin 1986 pour finalement être exclus de la société en 1987 ! ! !

L'été 1985 voit l'aube d'un nouveau jour pour Commodore qui en a bien besoin. En effet on constate déjà que le C64 est en perte de vitesse par rapport à ses concurrents européens (Amstrad), que le C128 en milieu de gamme de tera pas le poids à long terme devant le tout nouvel Atari 520 St et que la gamme des CBM 8000 s'éteind petit à petit devant l'écrassante extension du standard IBM PC. La question que l'on se pose alors est : quel est l'avenir de Commodore ? La réponse est donnée au cours d'une fantastique soirée organisée par Commodore au Lincoln Center de New-York où on y présente l'Amiga 1000. Cette machine est entièrement conçue par l'ingénieur génial qu'est Jay Miner qui a fondé Amiga Corp., rachetée par Commodore en 1984.
Cette soirée, et plus particulièrement la machine, défraye la chronique. On en parle, entre autre, dans le New-York Times et le célébre magazine informatique BYTE. Ce dernier déclare que "l'Amiga est la seule machine du moment à proposer à l'utilisateur ce qu'il y a de mieux comme concept Hardware et Software et ceci pour pas mal de temps" et le Times le nomme Ordinateur de l'année.

Faillite !

L'Amiga 1000 n'est disponible qu'à partir de Janvier 1986. Ensuite Commodore recentre toute sa stratégie de développement autour de cette machine. Durant la crise que connaît le monde de la micro-informatique cette année là, Commodore qui a énormément investi dans l'Amiga de très gros problèmes financiers. Au bord de la faillite, Irving Gould doit pour subsister, fermer une usine en Angleterre, la société Amiga Corp. située à Los Gatos (Californie), réintégrer quelques-uns des ingénieurs d'Amiga dans son siège de West-Chester (Pennsylvanie) et licencier plus de quatre cents personnes dans les différentes filliales.
Malgré cette période ou Commodore était sur la corde raide, plusieurs produits importants sont commercialisés. Berkeley Softworks signe un logiciel GEOS dans le package de chaque nouveau C64 vendu. GEOS est un nouveau système d'exploita- ▶

tion qui permet d'utiliser le C64 comme l'Amiga, par l'intermédiaire d'une souris et d'une interface utilisateur entièrement graphique. Cependant, Commodore, tout en continuant à favoriser le développement de nouveaux produits pour le C64 et le C128, se localise sur l'Amiga, véritable tête de pont technologique. Une importante politique du développement logiciels est mise en place, mais l'Amiga 1000 connaît un succès moins important que prévu. Ceci est dû principalement à un mauvais positionnement marketing. Si bien qu'il y a que de "petites" sociétés de logiciels qui s'investissent sur cette machine dont la maîtrise technologique n'est pas instantanée. A noter que Borland est sur la liste des tous premiers développeurs pour adapter leur célèbre Turbo Pascal, mais qu'il n'est toujours pas sorti : certains disent que le marché Amiga, trop petit, ne les intéresse pas, d'autres affirment qu'ils ne veulent pas perdre de temps à maîtriser cette machine, trop puissante semble-t-il.

Ainsi l'Amiga 1000 est abandonné l'année dernière au profit de deux nouvelles machines, l'Amiga 500, destiné au marché grand public et l'Amiga 2000, réservé aux professionnels. Ce repositionnement de l'Amiga permet aux ventes de ces machines de décoller réellement, l'Amiga 1000 n'ayant eu qu'une faible diffusion. La mise en place de cette nouvelle gamme coïncide avec une restructuration du personnel du groupe. A West-Chester Tom Rattigan est remercié, en France, Franck Lanne prend la place de Kléber Paulmier et Commodore Angleterre connaît le même changement.

Au niveau de la gamme des huit bits, C64/128, quelques nouveaux produits sont introduits sur le marché : un lecteur 3 pouces 1/2 (1581), GEOS pour C128, des extensions mémoires pour C64 et C128...

Dix millions d'utilisateurs

Le bilan est à peu près clair pour tout le monde en ce milieu d'année 1988. Commodore a trente ans et se porte bien malgré quelques crises internes. Financièrement tout laisse à penser qu'il se subsiste plus de problème, le chiffre d'affaires et le bilan sont redevenu positif. En ce qui concerne les machines, l'Amiga a plutôt de beaux jours devant lui, alors que les C64/128 attendent, peut-être, leur retraite largement méritée, et les PCs permettent d'exploiter une technologie peu évoluée, donc peu coûteuse, mais très lucrative. Notre idée est qu'actuellement, peu de sociétés d'informatique peuvent se féliciter d'avoir survécue à trois décennies, et que l'avenir n'est qu'encourageant pour Commodore, muni de sa tête de pont qu'est l'Amiga (décliné aujourd'hui entre l'A 500 et l'A 2000, mais dont les nouvelles machines devraient être encore plus étonnante). Cette histoire montre aussi qu'il ne faut pas obligatoirement être deux ingénieurs à travailler dans un garage en suivant un régime à base de jus de pommes pour construire des machines que plus de 10 millions d'utilisateurs ont choisi.

■

Couleur des String Gadgets

Sous les versions 1.1 et 1.2 du système, il n'y a aucun moyen permettant au programmeur de choisir les couleurs du texte ou du fond pour un StringGadget (les gadgets où l'utilisateur rentre du texte). Elles sont par défaut les couleurs 0 et 1 de l'écran.

Pensez-y avant !

Gauthier Groult

Libérez vos tables de couleurs !

L'appel système GetColorMap() effectue une allocation dynamique de mémoire (AllocMem(sizeof(struct ColorMap), MEMF_CHIP)).

N'oubliez pas de FreeColorMap()er dans votre procédure de sortie, ou votre programme "mangera" de la mémoire.

Dans le même style, n'oubliez pas les ClearMenuStrip().

Gauthier Groult

DOS "résident"

Vous qui n'avez pas la chance de posséder un disque dur, vous vous êtes certainement aperçu comme la lenteur du lecteur de disque rend le travail sous AmigaDOS fastidieux.

Pour pallier cela, voici un petit truc qui a l'unique défaut d'occuper une bonne partie de la mémoire centrale. Tapez les ordres suivants sous CLI, après avoir démarré sur la disquette Workbench :

```
MAKEDIR RAM C
COPY SYS.C TO RAM C
ASSIGN C: RAM C
```

Quelques explications : "MAKEDIR" est la commande AmigaDOS qui permet de créer un répertoire sur un volume. Ici, on crée le répertoire "C" sur le volume "RAM" qui est le disque virtuel. Ensuite, on recopie le contenu du répertoire C du volume "SYS" (la disquette Workbench avec laquelle vous avez démarré) dans le répertoire que l'on vient de créer précédemment.

Enfin, on "ASSIGNe" le volume "C" au répertoire "C" du disque virtuel. Ceci a pour effet d'indiquer à l'Amiga de ne plus aller chercher les commandes dans le répertoire "C" de la disquette "SYS" mais sur le disque virtuel "RAM". Ainsi, vous aurez l'AmigaDOS "résident" en mémoire centrale et une vitesse de chargement de ses commandes beaucoup plus élevée. **Michaël Moï**

Comment protéger ses fichiers ?

Sous CLI, lorsque l'on tape la commande "LIST" de l'AmigaDos, il apparaît après chaque nom de fichier quatre lettres. Ces lettres sont "R W E D" (Read Write Execute Delete) et représentent des autorisations. Quand elles sont toutes affichées, cela indique que le fichier est lisible et effaçable. La seule possibilité de les modifier est d'utiliser la commande "PROTECT". PROTECT DFO.TEST, empêchera le fichier -DFO.TEST-d'être effacé.

Pour lui redonner cette possibilité, il faut entrer :

PROTECT DOF TEST rwed

Amiga Basic avec un seul lecteur de disquettes.

L'utilisation d'un Amiga n'est pas simple quand on ne possède qu'un seul lecteur de disquette. Le problème se complique quand on veut sauver un programme Basic. Pour vous faciliter la tâche, voici la marche à suivre :

Formater tout d'abord une disquette vierge comme indiqué dans le manuel, puis la renommer BasicProg.

Démarrer l'AmigaBasic, puis au moment de sauver, taper dans le cadre demandé le nom de votre fichier : BasicProg Programmel (par exemple).

L'ordinateur vous demande alors d'entrer la disquette BasicProg, ce que vous ferez afin de sauver votre programme. **Michaël Moï**

Le virus SCA

Certains d'entre vous ont certainement eu à l'écran le message suivant : "Something wonderfull has happened ! your amiga is alive !" (Traduction : quelque chose d'extraordinaire est arrivé, votre Amiga est vivant !). A ce moment-là, vous pouvez être sûr d'une chose, c'est que parmi les disquettes avec lesquelles vous avez booté, il y en a une qui possède le virus SCA, un groupuscule de pirates suisses.

Son fonctionnement est le suivant : les programmeurs du "team SCA" ont généré un programme qui se charge pendant le boot. Cette petite routine se situe sur le "boot-block" (piste 0) et va se loger dans une partie de la mémoire qui subsiste au "Reset" engendré par des "gourous" ou le "CTRL-A-A". Cette affreuse chose vient s'agglutiner à la routine d'écriture sur disque afin de déposer des petites sœurs jumelles sur d'autres disquettes. Cela a pour défaut de détruire la protection de certains jeux, située en piste 0.

Tout d'abord, il est possible de vérifier si votre ordinateur a le virus en mémoire. Pour ce faire, après avoir booté avec une disquette suspectée être infectée, faites un "Reset" en appuyant sur "CTRL-A-A" (les trois touches CTRL, A qui se situe à gauche de la barre d'espace, ou le sigle Commodore, et le A de droite). Sans attendre, pendant que l'écran redevient gris clair, maintenez appuyé le bouton gauche de la souris. Si l'écran devient vert, c'est que le virus est présent en mémoire et que la disquette de boot est infectée. S'il devient blanc, pas de problème, votre mémoire est saine. ▶

Si le virus est en mémoire, que peut-on faire ?
Le plus sûr est d'éteindre la machine, d'attendre une bonne dizaine de secondes, et de rebooter sur une disquette saine, par exemple le Workbench qui vous est livré avec votre Amiga. Pour repérer les disquettes contenant le virus, soit vous vous utilisez la méthode précédemment citée, soit vous vous mettez en quête du logiciel du domaine public appelé "VCHECK". Ce dernier vous renseignera sur la présence du virus en mémoire et sur vos disquettes.
Ensuite, pour les assainir, faites un "INSTALL" sous CLI sur celles-ci, en étant sûr que la mémoire est saine. De plus, protégez toujours vos disquettes en lecture afin d'empêcher l'infection-écriture du programme-virus.
Un dernier conseil, ne fréquentez pas trop ces personnes louches aux disquettes très attrayantes, elles peuvent certainement vous transmettre d'autres virus, parfois beaucoup plus destructeurs...

Dr Daubes,
Specialiste des infections amigateuses,
. Interne des hôpitaux de Ouest-Chaiseteur, Indre

Transferts de fichiers Amigados-MS/DOS

Vous êtes nombreux à nous demander s'il est possible de transférer des fichiers Ms/Dos vers l'AmigaDos et vice versa sur Amiga 2000. Faisons donc le point en remarquant toutefois que le manuel, en français, de la carte A2088 est très clair à ce sujet.
Actuellement, ces transferts sont possibles avec cependant des limites importantes. Il faut discerner deux méthodes :

Le coupé/collé :

Dans le menu "Edit" de la fenêtre PC, vous pouvez utiliser l'option "Copy" pour sélectionner la partie de votre fichier que vous désirez tansférer. Puis il ne vous reste plus qu'à utiliser l'option "Collé" (ou "Paste") d'un logiciel AmigaDos, comme "Textcraft" par exemple, pour récupérer le partie du fichier sauvegardée. La méthode est strictement identique dans le sens inverse pour passer de l'AmigaDos au Ms/Dos. Malheureusement cette méthode ne fonctionne que pour les fichiers textes et vous aurez en plus la surprise de vous retrouver avec un texte dont certains caractères ont été changés. En effet, le passage d'un système d'exploitation à l'autre se fait en "Qwerty". Ainsi tous les "a" deviennent des "q" les "z" des "w" et ainsi de suite. .

Avec un utilitaire

Avant toute chose, vous devez lancer le programme "PCDISK" présent dans le tiroir PC du Workbench. Le changement de couleur de l'icône vous permettra de véri- ▶



38

fier que ce programme est bien lancé. Puis, suivant le sens du transfert, vous allez utiliser "Aread" ou "Awrite".

Amiga-PC

Sous Ms/Dos, tapez "AREAD" lecteur : chemin/fichier unité . fichierpc.

Exemple : AREAD dfO:fichierA a:fichierpc copiera un fichier Amigados se trouvant dans le lecteur dfO: et s'appellant fichierA en destination du premier lecteur Ms/Dos où il prendra le nom de fichierpc.

PC-Amiga :

AWRITE est d'utilisation identique tout en inversant le sens de la copie. AWRITE servira à copier un fichier Ms/Dos vers AmigaDos. La syntaxte est la suivante :

AWRITE a:fichierpc lecteur:chemin/fichier.

Exemple AWRITE a:texte.doc dfO.textcraft/doc.

Avec cette seconde méthode il y a un peu moins de limite. Les graphismes (fichiers binaires par exemple) passent correctement mais rares sont les logiciels Ms/Dos travaillant au format IFF et tout aussi rares sont les logiciels Amiga travaillant aux différents formats graphiques utilisés dans le monde Ms/Dos. Donc, possible mais guère utilisable.

Il faut enfin remarquer que les textes sont correctement reproduits.. sans les caractères français (accent et cédille en particulier). Une solution est en cours de réalisation chez Commodore France et ne devrait plus tarder sur le marché.

Al Candre

Réception des messages d'intuition

La réception de messages d'Intuition sur plusieurs ports ne va pas sans problème. Voici une solution pour être sûr de traiter tous les messages qui vous parviennent.

L'appel système Wait(), qui attend l'arrivée des messages, rend la main au programme appellant quand un ou plusieurs messages sont arrivés sur l'un des quelconques ports sur lesquels on attend. Or la fonction GetMsg(), qui permet de lire les messages arrivés, retire systématiquement un message de la file d'attente du port concerné lorsqu'elle est appellée, et tout message retiré est perdu.

Le problème est alors le suivant : comment être sûr de traiter tous les messages, c'est-à-dire d'appeller GetMsg() autant de fois qu'il y a de messages dans la "FIFO" du port, tout en étant sûr de n'en perdre aucun ? La question est d'autant plus complexe que le nombre de ports de message est grand, et il faut une structure précise de la boucle de contrôle du programme pour éviter tous les problèmes possibles.

L'exemple suivant montre comment recevoir de façon sûre des messages provenant de deux fenêtres et d'un "Timer", soit de trois ports

Le bug type, produit par une mauvaise gestion des messages sur une application avec fenêtre et menus, est le suivant : enfoncez 4 ou 5 fois très rapidement le bouton de droite sans choisir d'option, puis choisissez un menu. Si rien ne se passe, la file d'attente du port de la fenêtre est bloquée par des messages que vous n'avez pas traités. Cliquez alors 4 à 5 fois sur la fenêtre elle-même. Cela provoque l'envoi de différents messages, donc des appels à GetMsg(). Une fois tous les mauvais messages évacués, celui correspondant à votre sélection sur le menu sera traité, et l'action se déclenchera.

Gauthier Groult

Modification des drapeaux de Requesters

Il n'y a pas de fonction du système permettant de modifier les drapeaux (champ Flags de la structure Requester) d'un requester ouvert. Et pour cause : on peut tout à fait les modifier directement. Ceci est très intéressant pour le "NOISYREQ", qui indique si le requester reçoit ou non les messages arrivant à sa fenêtre. Intuition prend en compte un changement d'état dès le Wait() suivant. Ceci peut s'écrire de la façon suivante :

```
requester.Flags = NULL;

Request(requester, window); /* Affichage du requester */
/* Déclaration des signaux correspondant aux ports de message */
ULONG signal, window1__signal, window2__signal, timer__signal;
window1__signal = 1«window1- UserPort- mp__SigBit);
window2__signal = 1«window2- UserPort- mp__SigBit);
timer__signal     = 1«timerport- mp__SigBit,
FOREVER   /* Boucle de contrôle principale */
signal = Wait(window1__signal : window2__signal . timer__signal);
if (signal & window1__signal)
while(window1 && (message = GetMsg(window1- UserPort)))
        class = message- Class,
        code = message- Code,
        ReplyMsg(message),
        /* code pour l'analyse et les actions de la */
        /* première fenêtre                          */
if (signal & window2__signal)
        /* Même code que précédemment, deuxième fenêtre */
if (signal & timer__signal)
        /* Code pour les actions déclenchées par le timer. */
Wait(...)
...
requester Flags = NOISYREQ;   /* Modification des flags */
Wait(...),
...
```

Gauthier Groult

39

◂ SetStacks() : une solution aux problèmes de taille de pile

Au lancement, chaque processus se voit attribuer une pile par défaut. La taille de celle-ci est donnée de trois façons différentes. Si le programme est lancé du CLI, elle est de 4K par défaut, et la commande "Stack" permet de changer cette valeur. Si le programme est lancé du Workbench, la taille de sa pile peut être définie dans son icône ou dans l'icône du projet qui l'appelle. Si l'icône ne contient aucune valeur, la taille par défaut est également de 4K.

Si votre programme a besoin d'une pile de plus de 4K, il est plus sûr de lui faire modifier cette taille par lui-même, mais le système ne gère pas cette opération automatiquement. Certains langages gèrent eux-mêmes les dépassements de pile et arrêtent le programme avec un "requester" d'erreur - c'est par exemple le cas du C de Lattice -, mais cette option n'est pas des plus satisfaisantes. Dans le cas de programmes voraces, la fonction SetStack() ci-jointe, fournit la possibilité au programme de modifier lui-même la taille de sa pile par "clônage".

Les traitements à effectuer sont particuliers pour les programmes lancés depuis le CLI. En effet ils bénéficient d'une pile propre créée par le CLI : ce n'est pas celle du CLI, bien que le processus remplace le CLI lui-même. La taille de cette pile n'est pas enregistrée dans la structure "task" normale : il faut la retirer du sommet de la pile courante. Ceci est fait dans le module "Startup" donné en exemple.

Trois programmes sont joints. Le premier est un exemple d'utilisation de la fonction C : lorsqu'on lance le programme, celui-ci modifie la taille de sa propre pile à 8K. Le second est la fonction elle-même. La routine SetStack modifie le pointeur de pile dans la structure "Process" du programme et prépare l'ancien et le nouveau pointeur pour copystack, qui duplique la première pile sur la seconde. Ainsi l'environnement du processus est protégé. Le dernier programme est un exemple de "Startup" qui retrouve la taille de la pile pour un programme quelconque, lancé depuis le CLI ou le Workbench. Lorsqu'il lance un processus, le WorkBench envoie au nouveau programme un message de départ, et c'est ensuite la réponse à ce message qui indique en retour au Workbench que le programme est terminé. D'où les appels à WaitPort() et ReplyMsg().

Les commentaires des listings donnent plus de détails sur le fonctionnement précis des programmes. Les trois programmes ont été écrits par Bryce Nesbitt de Commodore USA. Ils sont directement compilables avec le C Lattice et l'assembleur MC60000.

Gauthier Groult ▸

```
----- Exemple C -----

#include "libraries/dosextens.h"

char *malloc();
struct Process *FindTask();

void main()
{
ULONG  stacksize;
struct Process *Process;
char   *mem;

    /* The stack size is the long pointed to by pr_ReturnAddr */
    Process=FindTask(0L);
    stacksize=*((ULONG *)Process->pr_ReturnAddr);
    printf("Stack size is %ld\n",stacksize);

    if (!( mem=malloc(8192) ))
   exit(20);
    SetStack(mem,8192L);

    stacksize=*((ULONG *)Process->pr_ReturnAddr);
    printf("Stack size is %ld\n",stacksize);
    Delay(80L);
}

----- Fonction SetStack() -----

;NOM
;     SetStack -- Change la pile d'un processus
;     V1.0 Tuesday 19-Jan-88 04:14:15 By Bryce Nesbitt
;
;SYNOPSIS
;     SetStack(newstack,size)
;          a1        d0
;
;     char *newstack;
;     long size;
;
;FONCTION
;    Cette fonction dirige le pointeur de pile du processus appelant vers
;    une nopuvelle zone de memoire. La partie active de l'ancienne pile est
;    dupliquee, et le contexte est preserve. SetStack() modifie les champs
;    concernes dans la structure task pour indiquer le changement au
;    systeme. Dans cette version la fonction ne de-alloue pas l'ancienne
;    pile.
;
;UTILISATION
;     Cette fonction est typiquement utilisee par un processus ayant besoin
;     d'une pile plus grande que celle dont il herite au lancement. La
;     taille de la pile peut etre trouvee par:
```

```
;
;       #include "libraries/dosextens.h"
;       ...
;       stack=*(ULONG *)( ((struct Process *)FindTask(0L))->pr_ReturnAddr );
;
;       Ou en francais: le long mot situe a l'adresse pointee par
;       pr_ReturnAddr dans la structure Process du processus courant.
;
;REMARQUES
;
;       Ceci ne marche qu'avec des processus, pas avec des taches.
;
;       Ne sous-estimez pas la taille de la pile. Un simple appel a
;       dos.library, par exemple, requiert 1600 octets *minimum*.
;PARAMETRES
;       newstack - Pointeur sur la nouvelle zone memoire. Doit etre aligne sur
;                  un mot long.
;       size     - La taille du block. Doit etre un multiple de 4 octects.
;

newtop          equr a0 ;Bind names to registers
newbottom       equr a1 :Search & replace to assemble
retaddr         equr a2 ;Under Lattice V4.0
temp1           equr a3
temp2           equr a4
newsize         equr d0
```

```
oldsize     equr d1
oldtop      equr d2
;
;SetStack()
;
;Structure of stack:
;
;     -------
;     -4 size
;     -8 finalRTS
;      ...
;     -size blowoutdata              ;For checking stack blowouts

      XDEF   _SetStack
      XDEF   SetStack

_SetStack
      move.l   4(a7),a1
      move.l   8(a7),d0

SetStack
      movem.l  d2/a2-a4/a6,-(a7)
      move.l   newsize,newtop
      adda.l   newbottom,newtop      ;newbottom+size=newtop

      move.l   4,a6                  ;exec library
      move.l   $114(a6),temp1        ;Internal "magic";FindTask(0L);
      lea.l    $b0(temp1),retaddr    ;&pr_ReturnAddr

      move.l   (retaddr),temp1       ;Get pr_ReturnAddr
      move.l   (temp1)+,oldsize      ;Get old stack size. temp1+...
      move.l   temp1,oldtop          ;...now points to old stack top
      move.l   newtop,temp2

copystack
      move.w   -(temp1),-(temp2)
      cmp.l    temp1,a7
      bne.s    copystack

      move.l   newsize,-4(newtop)  ;Set new stack size value
      move.l   oldtop,temp1
      sub.l    oldsize,temp1
      move.l   (temp1),(newbottom) ;Copy bottom long

      addq.b   #1,$127(a6)           ;Internal "magic"
      move.l   newtop,(retaddr)
      subq.l   #4,(retaddr)          ;pr_ReturnAddr is 4 under top...
      sub.l    a7,oldtop             ;Get old stack offset
      sub.l    oldtop,newtop         ;index into new stack
      move.l   newtop,a7
      jsr      -$138(a6)             ;Public Permit();

      movem.l (a7)+,d2/a2-a4/a6
      rts
      END
```

```
----- Module de straup pour assembleur avec verifica tion de pile -----
;
; 25-Jan-87  Brvce Nesbitt
; A complete startup module for assembly language programs.  Works from
; Workbench or CLI.
;
   NOLIST
   INCLUDE "exec/types.i"
   INCLUDE "libraries/dosextens.i"
   LIST

jsrlib
   MACRO
   xref _LVO\1
   jsr  _LVO\1(a6)
   ENDM
;
; On startup (A7) contains a return address.
; 4(A7) contains the size of the stack in bytes
;
      move.l   4(a7),d7              ;--Get CLI stack size--
      move.l   4.a6                  :Get exec library pointer
      suba.l   a1,a1                 :Put zero in A1
      jsrlib   FindTask              :Find this task
      move.l   d0.a5
      moveq    #0,d0                 ;Set zero for later
      move.l   pr_CLI(a5),d1         ;Check CLI/Workbench flag
      bne.s    fromCLI

      move.l   pr_StackSize(a5),d6   ;--Get Workbench stack size--
      lea.l    pr_MsgPort(a5),a0     ;Wait for the message
      jsrlib   WaitPort              ; the Workbench will send
      lea.l    pr_MsgPort(a5),a0
      jsrlib   GetMsg

fromCLI
      move.l   d0,-(a7)              ;Save the message, or zero
****************************************  A5-This task D7-Stack size

      ;...your code here...

****************************************  D7-MUST contain result code

ExitToDOS:
      move.l   (a7)+.d2
      beq.s    notWorkbench

      jsrlib   Forbid                :Required so we won't be unloaded by
      move.l   d2,a1                 : the Workbench too soon.
      jsrlib   ReplyMsg              :Reply to the Workbench message

notWorkbench
      move.l   d7,d0                 ;Return result code:
      rts                            ; 0 = ok      10 = error
      END                            ; 5 = warning  20 = severe failure
```

UNE ARRIVEE TARDIVE

par Al Candre

Choisir un compatible PC ressemble fort à un chemin de croix. L'acheteur doit sélectionner son appareil parmi une multitude de marques, chacune d'elle offrant un petit plus sensé être déterminant au moment décisif. Tous les vendeurs et amis éclairés consultés vous parleront de la réputation, du service après vente ou du rapport qualité-prix, mais arriveront souvent à une conclusion différente... Le choix est donc difficile pour l'utilisateur et ce dernier ne sait plus trop qui croire... Le bas de gamme des compatibles PC n'échappe pas, loin s'en faut, à cette profusion de l'offre.

Bien équipés et performants

La concurrence est donc très rude dans le créneau des compatibles PC à utilisation familiale et semi-professionnelle. Toutes les marques répandues ont au moins un modèle d'entrée, de gamme en général assez complet et à un prix compétitif. Il est donc intéressant de se demander ce que peut apporter un modèle comme le PC 10/20 série III de Commodore qui arrive, il faut l'admettre, bien tard sur un marché déjà très encombré.

Au déballage, rien ne ressemble plus à un compatible PC qu'un autre compatible PC... Mais, à l'utilisation, des petits détails apparaissent, qui rendent la machine choisie plus ou moins souple, plus ou moins agréable. Parmi ces détails se trouve l'équipement fourni en standard. Les PC 10/20 série III sont très bien équipés de base. Jugez-en vous même : 640 Ko de mémoire vive, modes vidéo MDA CGA et Hercules, interfaces parallèles série et souris (modèle Amiga), horloge-calendrier permanent, bouton de réinitialisation, et un superbe clavier 102 touches. Excusez du peu... Le tour du propriétaire est entièrement satisfaisant et Commodore marque ici un point important. En effet, les PC 10/20 sont certainement les compatibles les mieux équipés au niveau matériel dans leur gamme de prix. Très peu (voire aucun) de concurrents possèdent, par exemple, un clavier 102 touches pourtant bien pratique et beaucoup d'autres n'offrent modestement qu'un seul mode vidéo ce qui oblige à un choix draconien. De même, le connecteur souris ou le bouton de réinitialisation manquent encore sur certaines machines pourtant réputées.

Mais, bien sûr, l'équipement n'est pas tout et les performances de la machine se doivent d'être au niveau. Dans le cas de la série III, on ne rencontre aucun problème. En effet, le cœur de la machine (un Intel 8088) bat à une fréquence variant de 4.77 à 9.54 MHz. Il s'agit là de vitesse d'horloge certes déjà courante pour un compatible PC XT mais là encore plusieurs constructeurs se limitent à une vitesse de 8 MHz.

Dans le cas du PC 20 (ou du PC 10 après évolution), le disque dur renforce ces bonnes performances et l'écart se creuse avec ses concurrents. Le temps d'accès moyen de 60 ms est digne des disques durs vendus sur des compatibles PC AT bas de gamme. Il est rare de voir ce genre de mémoire de masse livré dans cette gamme de machine. Les PC 10/20 se situent donc au meilleur niveau de performance en compatible XT. ▶



Simple et pratique

Si Commodore a visiblement soigné les performances, la souplesse d'utilisation n'en n'a pas été laissée de côté pour autant. Tout semble avoir été pensé dans le but de faciliter la tâche au futur client. Les PC 10/20 présentent donc plusieurs caractéristiques les démarquant assez nettement de leurs congénères.

Ainsi, les modes graphiques sont configurables par une série de quatre micro-interrupteurs placés sur la face arrière de la machine. Plus besoin donc d'ouvrir cette dernière à chaque changement. Les différents réglages possibles sont inscrits sur une petite étiquette auto-collante située juste au-dessus des switchs. Simple et pratique. Pour rester dans le même domaine, il est aussi possible d'utiliser le mode graphique couleur CGA sur un écran monochrome type Hercules en lançant un programme d'émulation. C'est très intéressant pour la personne désirant utiliser à la fois des logiciels professionnels tels Dbase et des programmes ludiques de plus en plus courants sur ces ordinateurs.

On retrouve la même souplesse dans un petit logiciel nommé "Speed" qui vous permet de sélectionner la vitesse de traitement désirée. Un résultat identique sera obtenu en pressant une combinaison de trois touches directement au clavier. On ne peut faire plus aisé... Il faut noter que, pour assurer une parfaite compatibilité, le boot se fera automatiquement à la vitesse standard de 4,77 MHz.

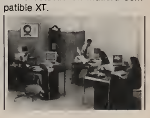
Ergonomie, encore et toujours, avec le bouton de réinitialisation, le clavier 102 touches, les slots d'extensions "Autoconfigs" reconnaissant automatiquement les cartes insérées, le disque dur sans carte contrôleur et l'horloge-calendrier sauvegardée par pile. Cette série III présente donc tous les avantages du compatible PC sans les accompagner des défauts et limites habituelles.

Bien que plus onéreux que ses concurrents directs, les PC 10/20 III présentent un des meilleurs rapport qualité-prix du marché actuel. Peu de machines offrent en standard ce que l'on trouve sur ces PC et, ultime argument, Commodore assurant, par le biais d'une société spécialisée, un an de maintenance sur site à tout acheteur de PC, le client se voit débarrassé de l'épineux problème du service après vente.

Des arguments de poids

Si les critères d'achats pour ce genre d'ordinateurs sont presque aussi nombreux que le nombre de clients potentiels, au bout du compte, il se dégage d'une étude approfondie, un rapport qualité-prix sur lequel se base la grande majorité des acheteurs. L'équipement de base, les performances intrinsèques, le prix, la garantie sont autant de paramètres importants. Alors, qu'en est-il de notre série III ?...

Homogénéité, performances et souplesse d'utilisation : tels pourraient être les qualificatifs à employer pour résumer les qualités des PC 10/20 série III. Bien que lancés très tardivement sur un marché déjà occupé par une concurrence redoutable, ces compatibles ont des arguments importants que ce soit en vue d'une utilisation personnelle ou professionnelle. Cette série III réconcilie définitivement l'informatique ludique et celle du cadre dynamique rentrant chez lui avec son surplus de travail. Certains "best-sellers" de la micro-informatique bon marché ont réellement quelques lacunes non négligeables par rapport aux PC 10/20 III qui peuvent influencer l'acheteur désireux d'acquérir une machine non seulement bon marché mais aussi à la pointe de l'offre actuelle en matière compatible XT.



COMPUTER CONCEPT

LE SPECIALISTE DE L'AMIGA
21 Rue TOURNEFORT - 75005 PARIS

COMPUTER CONCEPT

AMIGA 2000

AMIGA 2000 S	U C 1 Mo 1 lecteur 3 1/2 souris	11 565F
AMIGA 2000 SM	U C 1 Mo 1 lecteur 3 1/2 moniteur couleur A 1084 souris	15 295F
AMIGA 2000 DM	U C 1 Mo 2 lecteurs 3 1/2 moniteur couleur A 1084 souris	16 830F
AMIGA 2000 20	U C 1 Mo 1 lecteur 3 1/2 D-Dur 20 M o moniteur couleur A 1084 souris	21 450F
AMIGA 2000 XT	U C 1 Mo 1 lecteur 3 1/2 1 lecteur 5 1/4, carte XT D Dur 20 Mo moniteur couleur A 1084 souris	26 790F

POUR TOUT ACHAT D UN AMIGA 2000 COMPUTER CONCEPT VOUS OFFRE

1 PAGE FLIPPER
1 AMAZING COMPUTING
au choix
- 1 MANUEL AMIGA DOS ☐
- 1 MANUEL AMIGA HARWARE ☐
- 1 MANUEL AMIGA INTUITION ☐
- 1 MANUEL AMIGA ROM KERNEL EXEC ☐

AMIGA 500

AMIGA 500	U C 512 Ko RAM souris 1 lecteur 3 1/2	4720 F
AMIGA 500	UC 512 Ko RAM souris 1 lecteur 3 1/2 moniteur couleur A 1084	7490 F

POUR TOUT ACHAT D UN AMIGA 500 COMPUTER CONCEPT VOUS OFFRE

1 JOYSTICK

POUR TOUT ACHAT D UN AMIGA 500 M COMPUTER CONCEPT VOUS OFFRE

1 JOYSTICK
1 PAGE FLIPPER
1 AMAZING COMPUTING

LECTEURS

A 1010 lecteur supp 3 1/2 externe	2090F
A 2010 lecteur supp 3' 1/2 interne	1520F

EXTENSIONS MEMOIRE

Extension 512 Ko RAM (AMIGA 500)	1095F
Extension 2 Mo (AMIGA 2000)	3546F

VIDEO

A 2032 cable vidéo A 500 PAL	190F
CBL A 500 cable vidéo A 500 Péritel	190F
A 520 carte vidéo PAL AMIGA 2000	630F

TABLETTES GRAPHIQUES

EASYL de ANAKIN RESEARCH la nouvelle tablette graphique sensitive pour l AMIGA

EASYL A 500 doc et manuels français	4690F
EASYL A 1000 / A 2000 doc et manuels français	5930F

DIGITALISATION

DIGIVIEW	1995F
Adaptateur DIGIVIEW A 500 / A 2000	290F
FRAMEGRABBER N et B	8895F
FRAMEGRABBER Couleur	9360F
Caméra HITACHI HU 720 N et B	3350F
Objectif SCHNEIDER 1 7/17	1150F

GENLOCK

GENLOCK vidéo composite	5810F
GENLOCK professionnel A 8600 connexion à régie vidéo avec PAL/RVB synchro	14230F

IMPRIMANTE

COMMODORE MPS 1200 N et B	2590F
COMMODORE MPS 1500 Couleur	3390F
FACIT B 1100 N et B	3120F

MINITEL

Emulateur minitel FLAMITEL avec cable	1490F

TOUS NOS PRIX SONT T T C

ALLO CATHERINE (1) 47 07.57.15 de 9 h 30 à 19 h du lundi au vendredi - samedi de 15 h à 19 h

GRAPHIQUE

Aegis Animator	950 F
Aegis Draw	560 F
Aegis draw Plus	1 750 F
Aegis Impact	990 F
Aegis Video Titler	1.400 F
Animate 3 D	1.450 F
Butcher	339 F
Caligrapher	NC
CAO 3 D	1.490 F
Deluxe Paint I A 1000	890 F
Deluxe Paint II PAL	990 F
Deluxe Print	550 F
Deluxe Vidéo	950 F
Digi Paint	630 F
Dynamic CAD	4.950 F
Express Paint	1.260 F
Font Set	350 F
Grabbit	299 F
Huge Print	450 F
Page Flipper	410 F
Photon Paint	995 F
Pixmate	490 F
Print Master Plus	650 F
Prism	960 F
Sculpt 3 D	999 F
Silver	1.790 F
The Director	660 F
TV Show	1.250 F
TV Text PAL	750 F
Videoscape 3 D	1 540 F
Zuma Font 1 2 ou 3	350 F

MUSIQUE

Aegis Audio Master	545 F
Aegis Sonix	750 F
Deluxe Music	905 F
Drum Studio	460 F
Dynamic Drums	760 F
Instant Music	293 F
Instant Music Rock & Roll	250 F
Interface Midi Gold	990 F
Interface Midi Simple	690 F
Keyboard Control Sequence Dr T S	NC
Music Studio	375 F
Parfect Sound A 500/1000/2000	990 F
Sound Sampler A 1000	1 200 F
Sound Scape	2 650 F
Synthie	590 F
X Music	NC

BUREAUTIQUE

Laserscript	760 F
Logistix	1 460 F
Maxiplan Français	1 990 F
Pagesetter Français	1 960 F
Pro Write	1 100 F
Professional Page	3.490 F
Publisher	1 900 F
Scribble	760 F
Superbase Français	560 F
Superbase Professionnel	2 490 F
Textcraft Plus Français	300 F
VIP Professional	1.495 F
Visawrite Français	1.450 F
X CAD designer	4 450 F

DEVELOPPEMENT

Amiga C	1 790 F
Cambridge Lisp	1 250 F
Macro Assembleur	790 F
Manx Aztec C Commercia	3 939 F
MCC Pascal	990 F
Pascal UCSD	1 350 F
Power Windows	960 F
TDi Modula 2	1.460 F
True Basic	1.164 F

UTILITAIRES

FACC Floppy Accel	360 F
The Demonstrator	356 F

COMMUNICATIONS

Emulateur Flamitel cable	1 450 F
One Line	690 F
Amiga Tel A 1000 + cable	1 400 F
Amiga Tel A 500/2000 + cable	1 400 F

NOUVEAU

Pour A 500 et A 2000 PACKAGE BUREAUTIQUE comprenant MAXIPLAN + SUPERBASE + PROWRITE en français avec manuels et pochette spéciale **2 990 F**

JEUX

Arkanoid	359 F
Balance of Power	390 F
Barbarians	235 F
Battle Ships	236 F
BMX Simulator	235 F
Chess master 2000	316 F
Crystel Hammer	245 F
Crazy Cars	395 F
Defender of the Crown	360 F
Ebonsterd	396 F
Ferrari Formula I	395 F
Flight Simulator II	395 F
Gee Bee Air Rally	495 F
Guerre des Etoiles	315 F
Hollywood Poker	250 F
Hunt fore red October	345 F
Into The Eagle's Nest	290 F
Karate Kid	254 F
King of Chicago	360 F
Leader Board	309 F
Marble Madness	269 F
Mecenary	345 F
Obliterator	345 F
Plutos	169 F
Shangai	350 F
Silent Service	249 F
Simbad	390 F
Sky Fox	290 F
Starglider	239 F
Streap Poker II	239 F
Super Huey	290 F
S D I	349 F
Test Drive	375 F
The Way of the Little Dragon	245 F
Voyage au centre de la Terre	350 F

LIVRES

Amiga Sounds and Graphics	246 F
Manuel Amiga Dos	300 F
Manuel Amiga Harware	300 F
Manuel Amiga Intuition	300 F
Manuel Rom Kernel Device	450 F
Manuel Rom Kernel Execs	300 F
Programmer s Guide	246 F
Programmer s Handbook Ref	300 F

OUVERT JUILLET ET AOUT

Veuillez me faire parvenir cette commande à

NOM Prénom

Adresse complète de livraison

CODE POSTAL | date | signature

VILLE

TEL

MON ORDINATEUR EST UN AMIGA 500 ☐
1000 ☐
2000 ☐

BON DE COMMANDE A RETOURNER A COMPUTER CONCEPT VPC ACCOMPAGNÉ DE VOTRE REGLEMENT PAR CHEQUE BANCAIRE OU CCP A L ORDRE DE COMPUTER CONCEPT 21, RUE TOURNEFORT - 75005 PARIS

DTÉ	REFERENCE	DESIGNATION DE L'ARTICLE	PRIX UNIT T T C	PRIX TOTAL T T C
1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
			Port*	
			TOTAL TTC	

Frais de port (France Métropolitaine) logiciels 20 F
Matériel par envoi express 150 F * livraison franco de port à partir de 3000F TTC

CREDIT POSSIBLE nous consulter commandez par téléphone **ALLO CATHERINE 47 07 67.15**
ou renvoyez votre bon de commande pour toute commande de 3 articles différents COMPUTER CONCEPT vous offre (au choix) Skyfox ou Plutos

DATAMAKER 128

Ce programme a pour but de transformer sous la forme de Data en Basic les valeurs d'adresses.
Ce programme est entièrement écrit en assembleur (car plus rapide) En effet, il permet de traiter quelques 12000 données en 3 secondes 30.
Pas mal non !! Mais, il a ses limites. En effet, on ne peut dépasser le traitement de 12256 données à raison de 8 données par ligne, en effet la RAM Basic est saturée (mais cela fait quand même quelques 1550 lignes de Data).
Avant toute chose, commençons par quelques explications :
On peut paramétrer le nombre de données par ligne (8) en modifiant l'adresse $15BB (HEXA) ou 5563 (DEC.)
Au début, l'ordinateur demande l'adresse de début et celle de fin en HEXA. On peut effacer les erreurs commises grâce à la touche 'DEL'
On peut, bien sûr, sauvegarder le programme ainsi créé. Dés que le traitement est fini, l'ordinateur demande si l'on veut sauver le programme, il suffit alors de taper 'O' pour oui ou 'N' pour non (simple!!) et la "oh miracle de l'informatique", on peut annuler cette question (en cas d'erreur), par une simple pression sur la touche 'ESC' puis on revient au début.
En cas d'erreur d'accès disque, l'ordinateur affiche le message suivant 'erreur disque' puis attend la pression d'une touche quelconque et revient au début
Le programme Basic une fois sauvegardé, est bien entendu 'LOADABLE' par la commande 'DLOAD NOM DU PRG'
Ce programme ne fonctionne qu'en mode 'C128'. Désolé pour le C 64
Pour l'exécuter taper : SYS 4869 ou SYS DEC ("1305")

Marc Furberg

```
10 FOR I=DEC("1305") TO DEC("17C7")
20 READ A$
30 POKE I,DEC(A$)
40 NEXT I
50 DATA 20,42,C1,20,0F.16.20,70
51 DATA FF.45.4E.54.52.45.5A.20
52 DATA 41,44.52.45.53,53,45.20
53 DATA 44,45,42,55,54,20.3A.20
54 DATA 00,A2,00,8E,01,08,8E,00
55 DATA 08,A9,64,AE,00.08,9D,17
56 DATA 04,20,E4,FF,C9,00,F0,F9
57 DATA A0,00,D9,DE,13,F0,08,C8
58 DATA C0,12,D0,F6,4C.36.13,C9
59 DATA 14,D0,12,AE,00,08,E0,00
60 DATA F0,F2,A9.20,9D,17,04,CE
61 DATA 00,08,4C.2E,13,C9,0D,D0
62 DATA 47.AE.00,08.E0.04,D0,C9
63 DATA AE.01,08.E0.01.D0.03.4C
64 DATA C6.13.20,7D,FF.1D,1D,1D
65 DATA 1D,20,0D.45,4E.54.52,45
66 DATA 5A.20.41,44,52.45.53,53
67 DATA 45,20.46,49,4E.20.20.20
68 DATA 3A,00,EE.01.08,A9,3F,8D
69 DATA 34.13,8D,5A.13.8D.BB,13
70 DATA A9.00.8D,00.08.4C.2E.13
71 DATA AE.00.08.E0,04.F0.0F.C9
72 DATA 40.30.02,E9.40.9D,17.04
73 DATA EE.00.08.4C.2E.13.4C.36
74 DATA 13,A9.17.8D.34.13.8D,5A
75 DATA 13.8D.BB.13.20.7D.FF,1D
76 DATA 1D.1D.1D.1D.20,00.4C,2E
77 DATA 14,30.31,32.33.34,35.36
78 DATA 37,38.39.41.42,43.44.45
79 DATA 46.14.0D,00.1F,1C,0A.00
80 DATA 81.20.49,B2.D1.28,22.20
81 DATA 20.20.30.22,29,20.A4.20
82 DATA D1.28.22.20,20.20.20.22
83 DATA 29.00.28,1C.14.00.87,20
84 DATA 41.24.00.36.1C.1E.00.97
85 DATA 20.49.2C.D1,28.41.24.29
86 DATA 00.3E.1C.28.00.82.20.49
87 DATA 00.A9.1C.85,FC.85.0F.A9
88 DATA 00.85.FB,A9.3E.85.8E.A2
89 DATA 00.A0.00.BD,F0.13.91.FB
90 DATA 20.F9.15.E8.E0.3D.D0.F3
91 DATA A2.00.BD,17.04.C9,1B.10
92 DATA 02.69.40.9D.0C.1C.E8,E0
93 DATA 04.D0.CF.AD.50.14.C9.3F
94 DATA F0.0D.A9.0F.8D.50.14.A9
95 DATA 18.8D.59.14.4C.4D.14.A9
96 DATA 0C.8D.59.14.A9.17.8D.50
97 DATA 14.A2.00.A0.00.BD,17.04
98 DATA C9.07.10,02.69,3A.E9.30
99 DATA 9D.10.08.E8.E0.04.D0.ED
100 DATA AD,83.14.C9.17.D0.0D.A9
101 DATA 3F.8D.83.14,A9.14.8D.8E
102 DATA 14.4C.7E.14,A9.17.8D,83
103 DATA 14,A9.10.8D.8E.14,A2.00
104 DATA A0,00.BD.10.08,0A.0A.0A
```



```
105 DATA 0A,E8,7D,10,08,99,00,08
106 DATA E8,C8,E0,08,D0,EC,AD,00
107 DATA 08,CD,02,08,F0,05,30,0B
108 DATA 4C,05,13,AD,01,08,CD,03
109 DATA 08,F0,02,10,F3,20,7D,FF
110 DATA 11,11,11,11,0D,1D,1D,1D
111 DATA 1D,1D,1D,1D,1D,1D,1D,45
112 DATA 4E,20,43,4F,55,52,53,20
113 DATA 44,27,45,58,45,43,55,54
114 DATA 49,4F,4E,00,AD,00,08,85
115 DATA 8F,AD,01,08,85,8E,A9,32
116 DATA 8D,00,08,A9,00,8D,01,08
117 DATA A9,00,A0,00,91,FB,20,F9
118 DATA 15,A5,FB,85,8C,A5,FC,85
119 DATA 8D,A5,8C,91,FB,20,F9,15
120 DATA A5,8D,91,FB,20,F9,15,AD
121 DATA 00,08,91,FB,20,F9,15,AD
122 DATA 01,08,91,FB,20,F9,15,A9
123 DATA 83,91,FB,20,F9,15,A9,20
124 DATA 91,FB,20,F9,15,B1,8E,29
125 DATA F0,4A,4A,4A,4A,C9,0A,30
126 DATA 02,69,06,69,30,91,FB,20
127 DATA F9,15,B1,8E,29,0F,C9,0A
128 DATA 30,02,69,06,69,30,91,FB
129 DATA 20,F9,15,A5,8F,CD,02,08
130 DATA D0,2A,A5,8E,CD,03,08,D0
131 DATA 23,A2,00,A9,00,91,FB,20
132 DATA F9,15,A0,00,A5,FB,91,8C
133 DATA C8,A5,FC,91,8C,20,1B,16
134 DATA A6,FB,A4,FC,8E,10,12,8C
135 DATA 11,12,60,EA,20,04,16,EE
136 DATA 20,08,AE,20,08,E0,08,F0
137 DATA 0A,A9,2C,91,FB,20,F9,15
138 DATA 4C,5A,15,A2,00,A9,00,91
139 DATA FB,20,F9,15,AD,00,08,C9
140 DATA FF,D0,03,EE,01,08,EE,00
141 DATA 08,A5,FB,91,8C,C8,A5,FC
142 DATA 91,8C,A0,00,A5,FB,85,8C
143 DATA A5,FC,85,8D,A9,00,8D,20
144 DATA 08,4C,2E,15,A5,FB,C9,FF
145 DATA D0,02,E6,FC,E6,FB,60,A5
146 DATA 8E,C9,FF,D0,02,E6,8F,E6
147 DATA 8E,60,A9,00,8D,20,08,8D
148 DATA 20,D0,8D,21,D0,60,A0,00
149 DATA A9,00,91,FB,20,F9,15,E8
150 DATA E0,02,D0,F4,A6,FB,A4,FC
151 DATA 8E,10,12,8C,11,12,20,7D
152 DATA FF,0D,0D,56,4F,55,4C,45
153 DATA 5A,20,56,4F,55,53,20,53
154 DATA 41,55,56,45,52,20,43,45
155 DATA 20,50,52,4F,47,52,41,4D
156 DATA 4D,45,20,3A,20,00,EA,A9
157 DATA A4,20,D2,FF,20,E4,FF,C9
158 DATA 00,F0,F9,C9,4E,D0,10,E9
159 DATA 40,8D,62,05,20,7D,FF,0D
160 DATA 0D,4F,4B,00,00,00,60,C9
161 DATA 4F,D0,E1,E9,40,8D,62,05
162 DATA 20,7D,FF,0D,0D,4E,4F,4D
163 DATA 20,44,55,20,50,52,4F,47
164 DATA 52,41,4D,4D,45,20,3A,20
165 DATA 00,EA,A0,00,8C,00,13,AC
166 DATA 00,13,A9,64,99,A3,05,20
167 DATA E4,FF,C9,00,F0,F1,C9,1B
168 DATA D0,1A,20,42,C1,A2,06,A9
169 DATA 11,20,D2,FF,CA,D0,FA,4C
170 DATA 33,16,C9,14,D0,10,AC,00
171 DATA 13,F0,D4,A9,20,99,A3,05
172 DATA CE,00,13,4C,A4,16,C9,0D
173 DATA D0,08,AC,00,13,F0,C0,4C
174 DATA 05,17,AC,00,13,C0,0F,F0
175 DATA B6,C9,20,30,B2,C9,40,10
176 DATA 06,99,58,10,4C,05,17,C9
177 DATA 5F,10,AA,99,58,10,E9,3F
178 DATA 99,A3,05,EE,00,13,4C,A4
179 DATA 16,A9,20,AC,00,13,99,A3
180 DATA 05,18,A9,01,A2,08,A0,00
181 DATA 20,BA,FF,AD,00,13,A2,58
182 DATA A0,10,20,BD,FF,A9,01,85
183 DATA FD,A9,10,85,FE,20,90,FF
184 DATA A9,FD,A6,FB,A4,FC,20,D8
185 DATA FF,A5,90,C9,00,F0,64,20
186 DATA E7,FF,A9,0F,A2,08,A0,0F
187 DATA 20,BA,FF,A9,05,A2,C3,A0
188 DATA 17,20,BD,FF,20,C0,FF,A2
189 DATA 0F,20,C9,FF,20,CF,FF,20
190 DATA C3,FF,20,7D,FF,0D,0D,1D
191 DATA 1D,1D,1D,1D,1D,1D,1D,1D
192 DATA 1D,1D,1D,1D,1D,45,52,52
193 DATA 45,55,52,20,44,49,53,51
194 DATA 55,45,00,20,E4,FF,F0,FB
195 DATA A2,00,A9,20,9D,40,05,E8
196 DATA E0,F0,D0,F6,20,7D,FF,0D
197 DATA 91,91,91,91,91,91,91,00
198 DATA 4C,33,16,20,7D,FF,0D,0D
199 DATA 53,41,55,56,45,47,41,52
200 DATA 44,45,20,45,46,46,45,43
201 DATA 54,55,45,45,00,60,55,30
202 DATA 3E,4D,30

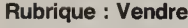
READY.
```

Rubrique : Echange

Echange Power Cartridge contre action Replay II ou expert Cartridge Echange aussi Logiciel pour Commodore 64 Quittez vos écrans et à vos plumes commodoriens(nes)
Demiati Tarek
9, av Henri Sellier
91130 RIS ORANGIS



Le numéro 3 de Commodore Revue sera en vente le 27 Juin !



Rubrique : Vendre

Vends C 128 D + 1571 + Moniteur couleur 1901 + MPS 803 + Docs + Souris + Nbx livres + 250 Programmes à 7 500 F
Tél 30 21 01 64 Demandez Patrice

CAO 3D

par Al Candre

Généralement, lorsque l'on parle de conception assistée par ordinateur, on imagine systématiquement un logiciel difficile à mettre en œuvre dont l'apprentissage nécessite de longues heures de tête à tête avec notre machine préférée. CAO 3D se distingue par une ergonomie et une facilité d'utilisation exemplaires, qui, alliées à de puissantes fonctions, le destine aussi bien au complet néophyte qu'à l'amateur averti.

Facilité et puissance

Dès l'insertion de l'unique disquette, le logiciel vous demande un mot de passe se trouvant dans la documentation jointe. Après quelques minutes(!), l'écran de travail apparaît. Celui-ci est composé de quatre fenêtres entourées de deux barres verticales d'icônes représentant divers outils. Dans les quatre fenêtres prennent place les vues de face, de côté, de haut et du volume créé. Il est possible de travailler indifféremment sur l'une des trois premières vues et les coordonnées ainsi fixées apparaissent en pointillé sur les autres. On ne peut guère faire plus simple. Chaque fenêtre est affichable en plein écran pour une meilleure précision.

Pour créer un dessin, les tracés maintenant classiques tels la droite, le rectangle, le cercle, l'ellipse, etc.. sont bien évidemment disponibles mais ils s'associent ici à une panoplie impressionnante de fonctions (rotation, changement de taille, liaison, déplacement, duplication...) agissant aussi bien sur un point que sur une facette ou un objet. La facilité de création d'un objet complexe est donc totale et bien supérieure à tout ce que l'on connaît à l'heure actuelle sur l'Amiga.

Aisance ne rime aucunement, dans ce cas là du moins, avec manque de puissance. Il est ainsi possible de travailler sur les tores (rotation de facettes par rapport à l'axe vertical), d'utiliser un zoom très puissant sur la fenêtre "perspective", de gérer les faces cachées et les ombrages, d'animer les objets créés et d'utiliser 16 couleurs pour dessiner ou, suprême raffinement, pour jouer sur les sources de lumière (quatre disponibles). Il faut tout de même remarquer que le calcul des faces cachées peut être très long (plusieurs minutes) et que l'animation nécessite la création d'un script séparé. Mais les résultats sont impressionnants et le passage des objets générés par CAO 3D vers Vidéoscape est prévu, ce qui est un "plus" non négligeable.

Une version "Pro"

Tel qu'il est actuellement, CAO 3D est déjà un excellent logiciel. Mais il est intéressant de savoir ce que nous prépare son auteur dans la prochaine version qui sera disponible au début de l'été. En effet, pour la commercialisation de son programme aux Etats-Unis, Arnaud Ribadeau Dumas a dû ajouter quelques fonctions dont il nous fera profiter sur la version française. Il sera ainsi possible d'insérer directement du texte dans une image et surtout d'utiliser un éditeur de caractères proche de celui du logiciel Aegis Draw. Ces caractères sont créés en vectoriel, ce qui permet de les considérer comme des objets et d'y appliquer toutes les fonctions vues précédemment. Autres améliorations, le format Poscript sera reconnu, permettant l'utilisation d'imprimantes laser et le module animation sera modifié pour être entièrement compatible avec le logiciel Sculpt 3d. Enfin, une bibliothèque d'objets sera fournie. La mise à jour de la première version pour les premiers clients se fera directement chez l'éditeur (Ere Informatique) pour une somme de l'ordre de 300 francs. Enfin, ultime étape, une version réellement professionnelle devrait être commercialisée à la fin de l'année. S'il est encore tôt pour savoir avec précision quelles seront les améliorations apportées, il est pratiquement acquis que la cotation automatique fera son apparition ainsi que la possibilité de travailler sur les courbes de Bezier (génération de courbes par rapport à une suite de points). De même, les traceurs à la norme HPGL devraient pouvoir tenir compte des faces cachées et le futur écran haute résolution monochrome serait correctement géré.

Tout ceci fait de CAO 3D l'un des meilleurs logiciels de sa catégorie avec un bon rapport qualité-prix qui explique le large succès à la vente de ce premier programme d'origine entièrement française.

Edité et distribué par Ere Informatique.
Prix :
Al Candre

SUPERBASE PROFESSIONAL

LA REFERENCE ABSOLUE.

Avril 1987, MICRO APPLICATION introduit SUPERBASE sur le marché français. La presse en souligne immédiatement le côté novateur, la puissance et la convivialité. Reconnu par tous, il devient le standard en SGBD et s'impose en moins de 6 mois avec plus de 60 000 exemplaires diffusés.

Aujourd'hui, MICRO APPLICATION présente SUPERBASE PROFESSIONAL, une base de données relationnelles encore plus puissante, enrichie de 3 nouveaux modules totalement interactifs : le générateur d'applications, le langage de programmation et l'éditeur de textes.

GÉNÉRATEUR D'APPLICATIONS

Grâce à l'éditeur de formulaires, créez vos propres applications. Insérez dans un même formulaire des données provenant de plusieurs fichiers. Créez des documents de qualité parfaite en y intégrant logo, graphismes et couleurs. Les données nécessaires sont importées, la saisie validée, les calculs effectués sans que vous ayez à programmer.

BASE DE DONNÉES

Alliée à des capacités graphiques exceptionnelles une grande facilité d'utilisation grâce à ses commandes de type "magnétoscope". La base de données permet de modifier la structure des enregistrements sans en altérer les données. Sa capacité est illimitée (jusqu'à 16 Mo et 999 index par fichier). Elle est bien évidemment multi-fichiers, multi-index, multi-critères et relationnelle.

LANGAGE DE PROGRAMMATION DML

DML, le langage de programmation du SUPERBASE PROFESSIONAL, vous permet de profiter de toute la puissance de votre machine. Si vous en avez besoin, ce langage de quatrième génération vous permet de développer des applications complètes en quelques lignes de programmation.

ÉDITEUR DE TEXTES

L'éditeur intégré à la base de données vous permet de saisir tous vos textes et de réaliser facilement des mailings. Mieux, les textes peuvent être archivés dans la base de données pour être ensuite exploités (recherche, tri, sélection).

EDITIONS MICRO APPLICATION



AMSTRAD PC/ATARI ST/AMIGA COMPATIBLES PC AVEC GEM

Vous possédez SUPERBASE. Pour vous, une offre exceptionnelle permet de passer à SUPERBASE PROFESSIONAL. Pour en bénéficier, contactez votre revendeur ou MICRO APPLICATION.

SUPERBASE PROFESSIONAL, au-delà de la puissance et des performances du SGBD, votre solution bureautique complète. Bien sûr, les fichiers SUPERBASE sont entièrement compatibles et immédiatement utilisables avec SUPERBASE PROFESSIONAL.

MICRO APPLICATION

13, rue Sainte-Cécile 75009 PARIS. Tél. 47 70 32 44

☐ Je desire recevoir une documentation sur SUPERBASE PROFESSIONAL

☐ Je possede SUPERBASE et desire profiter de votre offre exceptionnelle. Envoyez-moi les informations necessaires

☐ Je desire recevoir SUPERBASE PROFESSIONAL. Ci joint mon chèque d'un montant de 2 490 F a l'ordre de MICRO APPLICATION

☐ PC ☐ ATARI ST ☐ AMIGA

NOM ______

ADRESSE ______

VILLE ______ CODE POSTAL |_|_|_|_|_|

COM

WELLCOME

VIDEOSHOP L'ESPACE

Reprise des anciens ordinateurs en 64-128. Pour tout achat de la nouvelle gamme AMIGA.



Du lundi au samedi de 9 h à 20 h

50 rue de Richelieu 75001 Paris · Tel (1) 42 96 93 95 · Mét Palais-Royal
251 boulevard Raspail 75014 Paris · Tél (1) 43.21 54 45 · Mét Raspail

- ***DEMONSTRATION***
  Tout le matériel ainsi que les périphériques que nous vous proposons sont en démonstration permanente
  Vous pouvez voir l'ensemble du matériel avant d'acheter
- ***CREDIT***
  Nos offres de crédit sont soigneusement étudiées en fonction de vos besoins. Si le crédit ne vous semble pas adapté, des facilités de paiement peuvent être accordées allant jusqu'à 6 mois sans intérêt (aprés acceptation du dossier)
- ***FORMATION***
  Nous sommes en mesure, grâce à notre service spécialisé, de vous apporter des cours de formation sur diverses applications bureautiques, graphiques ou musicales
  Service formation : 45 38 71 00
- ***VENTE PAR CORRESPONDANCE***
  La correspondance est un service à qui nous avons attribué volontairement une structure indépendante permettant de mieux gérer vos commandes, et de vous tenir informés rapidement sur d'éventuelles ruptures de stock
  Les expéditions se font sous 48 h par colis postal urgent (Logiciels), ou par SERNAM EXPRESS (Matériel)
  Service correspondance : 45 38 98 88

AMIGA 500

Un ordinateur d'une nouvelle génération dans la gamme des 16/32 bits, avec des qualités graphiques exceptionnelles à un prix hors concurrence.

AMIGA 500	4490F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084	6990F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8832	6490F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8832 IMPRIMANTE CITIZEN 120 D	7990F

AMIGA 2000

Un outil aux qualités graphiques extraordinaires entièrement ouvert sur l'avenir avec une compatibilité XT, AT et UNIX. Le micro-ordinateur idéal pour les professionnels du graphisme, de la vidéo (Agences de publicité, bureaux d'études, scientifiques)

AMIGA 2000 S	11490F
AMIGA 2000 SM + MONITEUR COULEUR 1084	13990F
AMIGA 2000 XT	24990F
AMIGA 2000 / P AMIGA 2000 SM + PACK BUREAUTIQUE + MAINTENANCE SUR SITE	15990F

GAMME 64-128

Un peu essoufflé mais toujours vaillant, le fameux COMMODORE 64, un des ordinateurs les plus vendus sur le marché

COMMODORE 64 N + GEOS	1450F
COMMODORE 128 + JANE	2190F
COMMODORE 128D+ JANE	3990F
LECTEUR DISK 1541	1650F
LECTEUR DISK 1571	2490F
MONITEUR COMMODORE 1802	1990F
OFFRE SPECIALE	
COMMODORE 64 + 1541 + 3 JEUX + MANETTE	2990F

Toute une gamme de logiciels périphériques bibliographie en stock. Liste sur demande

PERIPHERIQUES AMIGA :

LECTEUR A 1010 3 1/2 (EXTERNE)	1990
LECTEUR A 2010 3 1/2 (INTERNE)	1690F
LECTEUR CUMANA 3 1/2	1690F
EXTENSION MEMOIRE A 501 (512 KO - 500)	1050F
EXTENSION MEMOIRE A 2052 (2 MEG - 2000)	3490F
CARTE XT A 2088D	5490F
SIDE CAR (EMULATEUR PC)	6990F
MONITEUR COULEUR A 1084	2950F
MONITEUR COULEUR A 2080	4490F
IMPRIMANTE SHARP J X 720 COULEUR	14990F
FLAMMITEL (EMULATEUR MINITEL)	1490F

JEUX :

AMEGAS	299F
BALANCE OF POWER	295F
BARD'S TALE	249F
CAPONE	299F
CHE SS MASTER 2000	299F
CRAZY CARS	249F
DEFENDER OF THE CROWN	295F
DEJA VU	349F
EXPLORA	390F
FERRARI FORMULA ONE	299F
FLIGHT SIMULATOR II	349F
GARRISSON II	249F
GOLD RUNNER	199F
HALLEY PROJECT	299F
JINKS	249F
JINXTER	249F
KING OF CHICAGO	299F
MACH 3	220F
OBLITERATOR	229F
SILENT SERVICE	249F
SPACE RACER	195F
TEST ORIVE	349F
TERROR PODS	229F
THE PAWN	229F
WINTER OLYMPIADES	199F
XENON	249F

UTILITAIRES :

ACOUISITION (BASE DE DONNEES)	2490F
DATAMAT	490F
DISK 2 DISK	490F
GO 64 EMULATEUR	790F
MAXIPLAN	1490F
PACK SETTER	1490F
PROFESSIONAL PAGE	2990F
PROWRITE	1190F
SUPER BASE	990F
PACK BUREAUTIQUE (MAXIPLAN PROWRITE - SUPERBASE)	2990F
TV TEXT	2990F
V I P	1490F

LANGAGES :

K SEKA	990F
LATTICE C 4 0	1790F
MANX C	3490F
PROWRITE	1190F
MCC PASCAL	990F
MCC ASSEMBLEUR	690F
TRUE BASIC	1990F
UCSD PASCAL	990F

ACCESSOIRES :

BOITE DE RANGEMENT	99 F
CABLE IMPRIMANTE	149F
CABLE PERITER	295F
MANETTE SWITCH JOY	119F
KIT OE NETTOYAGE	249F
TAPIS DE SOURIS	99F
DISOUETTES PAR 100 3 1/2 (L'UNITE)	9F

LE PLUS MICRO DE PARIS

Déjà plus de 4000 adhérents !!!
Profitez vous aussi des avantages de notre carte club (Adhésion annuelle : 150 F) vous donnant droit à une remise de 10 % sur tous les logiciels pendant 1 an.





- ***SERVICE APRES-VENTE***
  Tout le matériel vendu bénéficie d'une garantie totale de deux ans pièces et main d'œuvre, avec échange standard du matériel défectueux dans le mois qui suit l'achat
  Les interventions sont effectuées sur place par nos techniciens dans des délais ne pouvant excéder 8 jours. Le matériel hors garantie peut être réparé après acceptation d'un devis préalable
  Service technique : 42 96 93 95

- ***OCCASIONS***
  Nous reprenons tous les anciens ordinateurs, en état de marche, pour tout achat d'un nouvel appareil, la reprise étant fonction du prix du neuf pratiqué. Pour ceux qui trouvent encore la micro inaccessible, notre « département matériel d'occasion », se charge de vous trouver un micro-ordinateur à très bas prix, qui bénéficiera malgré tout d'une garantie d'un an

- ***LES COLLECTIVITES***
  Les collectivités et écoles, bénéficient de conditions spéciales pour les commandes groupées
  Une étude de prix est réalisée selon l'importance de la commande, les remises accordées vous seront rapidement transmises et ceci exclusivement par écrit
  Collectivités M. LOYEAU : 42 96 93 95

INCROYABLE !!!

Une gamme de compatibles PC a un prix JAMAIS EGALE !

COMMODORE DE 1 VERSION MONO CHROME	3990F
VERSION COULEUR	5490F

LA MUSIQUE :

INTERFACE MIDI	490F
PERFECT SOUND	99F
SOUND SCAPE (SAMPLER)	1190F
DE LUXE MUSIC CONST	790F
INSTANT MUSIC	299F
MUSIC STUDIO	390F

OFFRE DIGITALISATION :
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084 + DIGIVIEW + DELUXE PAINT II — 8990F

GRAPHISME - VIDEO :

MATERIEL

DIGIVIEW	1950F
TABLETTE GRAPHIQUE CRP	4490F
TABLE TRAÇANTE ROLAND 880	11990F
SCANNER HAWK CP 14	12990F
CARTE VIDEO (A 0232) PAL	790F
GEN LOCK	5490F

LOGICIELS :

AEGIS ANIMATOR	950F
AEGIS DRAW PLUS	1690F
AEGIS SONIX	690F
AEGIS VIDEO SCAPE 3D	1290F
ANIMATE 3D	1290F
CAO 3D	1490F
DELUXE PAINT 2	950F
DELUXE VIDEO	950F
DIGIPAINT	490F
IMPRINT	9900F
PIX MATE	590F
SCULPT 3D	890F

* Tous nos prix s'entendent TTC port et prestation en sus (Matériel : 100 F par colis en expedition SERNAMEXPRESS, Logiciels 15 F par colis en poste recommandé URGENT).

* Photos non contractuelles
* Sous réserve des stocks disponibles
* Prix au 1 5 88 susceptibles de baisses éventuelles Nous consulter

---

BON DE COMMANDE a adresser a VIDEOSHOP Departement VPC BP 105 75749 Paris Cedex 15

Nom ____________
Prénom ____________
Adresse ____________
Code Postal ________ Ville ________
Téléphone ____________
Je desire recevoir une documentation sur ________

Joindre 3 timbres à 2 20 F pour frais d envoi
Je possede un micro ordinateur

☐ Je choisis la formule de reglement
Au comptant ☐ A credit*

☐ Je vous joins mon reglement par
☐ Cheque bancaire ☐ CCP
☐ Contre remboursement (100 F en sus)
* (Joindre photocopie carte d identite RIB derniere fiche de paie quittance EDF)

Je desire recevoir une offre prealable de credit
– Montant achat – Apport comptant
– Nombre de mensualites
1er versement a 90 jours OUI NON
Je vous adresse la commande suivante

DESIGNATION	PRIX TTC
	PORT *
Montant total TTC	

STEALTH FIGHTER

★ ★ ★ ★

Voici encore une magnifique réalisation de Microprose. C'est encore (qui s'en serait douté) un simulateur. Il faut piloter un super prototype ultra moderne possédant un armement et des performances hors du commun. Le pupitre de contrôle ne comprend que trente commandes différentes (!), ceci sans compter le manche à balai et le bouton de tir. On ne sait plus où donner des yeux et des actions. Mais commençons par le commencement.
Tout d'abord, un petit menu permet différentes actions concernant le pilote en cours (chargement, sauvegarde, formatage d'une disquette...) et bien entendu, commencer une mission. A ce moment là, différents points géographiques stratégiques vous sont proposés et il est alors temps de se décider. Europe, Libye, Golf Persique ? Le choix est rude mais choisissons l'Europe, puisque c'est un coin bien connu. Vient ensuite le moment de choisir le type de conflits engagés. Guerre froide, guéguerre, allez, partons à l'aventure et risquons le tout pour le tout en choisissant la vraie guerre. Ensuite il faut choisir le type de mission à accomplir, puis la valeur de ses ennemis. Pour ma part, j'ai choisi des ennemis plutôt novices. Et là, une option géniale : il est possible de décider si un crash peut prématurément raccourcir la carrière du pilote choisi ou non. Comme tout pilote de grande envergure, il faut assister au briefing, où toutes les informations concernant la mission sont divulguées, dans le secret le plus absolu. Nous sommes en guerre tout de même. Ceci fait, il est possible de se désister pour choisir une mission moins périlleuse ou bien encore de demander plus amples renseignements sur le type d'ennemis rencontrés, sa position... etc. Si vous acceptez la mission, il faut armer et équiper le fabuleux engin de guerre avant de décoller vraiment. Il faut aussi préciser que tous les menus précédents, sont richement commentés et permettent donc de faire le choix le plus juste, en fonction de ses compétences. Un seul fait à regretter : Tout est en anglais. Déjà que ce genre de logiciel est compliqué, si il faut en plus se casser la tête à tenter de déchiffrer des termes techniques dans une langue mal maîtrisée, bonjour l'ambiance. Mais comme pour tous les softs édités par Microprose, nous pouvons nous attendre à une rapide commercialisation d'une version française. Tiens, ma mission se passe de nuit. Quel somptueux tableau de bord. Tout y est. Du radar aux différentes cartes. Après un merveilleux décollage, digne d'un pro, il ne faut pas plus de quelques minutes pour que je me retrouve désintégré avec mon appareil. Pas de chance, je ferai mieux les prochaines fois. Le coffret de ce soft est fabuleux. Il contient bien sûr les supports magnétiques, mais aussi des cartes, un pupitre en carton qui contient les rappels de touches, à monter sur le clavier, et un livre énorme. De quoi passer de nombreuses soirées d'hiver. Un seul réel reproche à monsieur Microprose : ils sont durs tes simulateurs !



Edité et distribué par Microprose.
Prix : 125 F 196 F (D)
A.K.

BANGKOK KNIGHTS

★ ★ ★

Boxeur Thaï désirant sortir de l'anonymat, frayez-vous un chemin vers la gloire en éliminant successivement huit adversaires, de force de plus en plus grande. Chacun possède une "botte secrète", parfois dévastatrice, dont il n'hésitera pas une seule seconde à se servir. Autrement dit, ça ne va pas être du gâteau.
De superbes décors exotiques, une jolie thaïlandaise en guide de "pom-pom girl", une musique différente par adversaire, des sprites énormes, une bonne animation et une musique géniale (ah, Rob Hubbard, quel Dieu !) sont tous les ingrédients que vous trouverez dans ce logiciel, dont le seul défaut que l'on puisse relever est une trop grande facilité à vaincre.

Edité par System 3, distribué par Fil.
Prix : 99 F (C) 135 F (D)
B.S.

KNIGHTMARE

★ ★ ★



Bon, résumons la situation : jeune chevalier plein de courage et d'espoirs, vous vous retrouvez prisonnier on ne sait pourquoi, d'un château mystérieux entre de la magie... et de la sorcellerie. Il va de soi que votre but est d'échapper à l'emprise de ses occupents, et de vous enfuir de cette foutue bâtisse, sachant que les oracles Runius et Buggane, ainsi que le Maître des Donjons, Treguard sont de votre côté, et que leur aide peut vous être très précieuse.
Tiré d'une série télévisée anglaise du plus pur style "Dungeons & Dragons", Knightmare est un bon jeu d'aventure/arcade, dont le petite pointe d'originalité plaira certainement à certains... qui oublieront sans doute que la réalisation technique laisse quelque peu à désirer.

Edité par Activision, distribué par Fil.
Prix : 89 F (C) 148 F (D)
B.S.

AIRBORNE RANGER

★ ★ ★ ★



Quand c'est pas dans la boue, c'est dans le désert. Quand on ne meurt pas de soif, on gèle dans l'antarctique. Engagez-vous, rengagez-vous qu'ils disaient. Ah, j'en ai marre de ramper sur des terrains de plus en plus repoussants et inaccueillants. Avec en plus toutes ces balles qui n'arrêtent pas de siffler autour de moi et tous ces pauvres petits soldats que je suis obligé de tuer. Eh, c'est eux ou moi, si vous croyez qu'il me font des cadeaux, eux.. Arghhh, ça y est, je suis touché à la jambe gauche. Bon vite, je n'ai pas de temps à perdre. C'est qu'elle est chronométrée ma mission. Faites péter le hanger à munition ennemi qu'ils m'ont dit. Ils m'ont largué eu beau milieu du désert avec des munitions et une pauvre petite certe d'état-major. Bon je prends plein ouest pour le moment, pour éviter ce meudit bunker. Ca y est, le voilé le dépôt ennemi. Et boum, une roquette en plein dans le mille. Vite, j'arme la bombe et j'appelle l'avion du retour. NON, pas les mines... (boum). Passionnant ce jeu. On s'y croireit. Mieux que Rambo au cinéme, et que Zorro à la télé. Les paysages ne sont pas mel du tout mais pitié, monsieur Microprose, faitas des jeux un peu moins compliqués et aussi moins difficiles. Je n'ai pas réussi à terminer une seule mission. Si les jaux ne sont plus fait pour s'amuser maintenant, où allons nous ? Comme je vous le dit, il faut vraiment élaborer un plan d'attaque d'enfer pour parvenir à ses fins. Sans quoi le jeu est très bien fait et le petit ranger que l'on manipule réagit à merveille. Ok, j'échète (mais seulement si la documentation est en français).

Edité et distribué par Microprose.
Prix : 158 F (C) 208 F (D)
A.K.

BLOOD VALLEY

★ ★ ★

Dans la vallée de GAD, un sombre repère de monstres odieux et plus dégoutants les uns que les autres, un roi tyranique possède des mœurs étranges. Chaque année, un esclave est lâché dans la vallée pour être traqué. Si cet esclave arrive à s'échapper et à quitter la vallée maudite, il devient libre et ne craint plus rien. En revanche, si par malheur il est rattrapé par les sous-fifres de l'archeveult dictateur, il peut s'attendre à une mort horrible et certaine. Mais le pauvre esclave laché n'aura pas à faire qu'avec l'archeveult, car il sera aussi attaqué par des vampires, des voleurs, des tueurs et j'en passe. Tout au long de sa fuite, l'esclave pourra voler à ses assaillants, différents objets lui permettant de passer divers pièges. Ainsi, une jarre lui permettra d'éteindre les murs de feu dressés devant lui, et la nourriture de reprendre des forces. Mais pour combien de temps ?



Ce jeu est fait pour jouer à deux, un joueur incarnant le traqueur, l'autre le traqué. Ce logiciel, lorsqu'il est utilisé en mode "un joueur", devient vite lassant mais pour les passionnés d'arcades/aventure, il aura une longue vie. Ce soft contenant un mode français est très attrayant car il dispose de beaucoup de tableaux, plus sinistres encore au fil de la progression. La musique est à la hauteur du soft qui n'exprime réellement ses capacités que lorsque deux joueurs s'y activent (à déconseiller aux solitaires).

Edité et distribué par Gremlin.
Prix : 95 F (C) 155 F (D)
A.K.



VOYAGER

★ ★ ★ ★

Nous croyons être seuls dans l'univers, nous ne le sommes plus. C'est le phrase que vous dit votre Commodore lors du lancement de ce soft. Et oui, ce logiciel possède bien una digitalisation sonore, de bonne qualité en plus. Mais revenons à nos terriens. Cette merveilleuse planète ne donne, tout à coup, plus aucun signe de vie et les puissances extraterrestres s'inquiètent à notre sujet. Pour essayer de comprendre ce qui a dévasté de telle sorte notre bonne vieille planète, le responsable de l'exploiration de la confédération intergelactique décide d'envoyer un petit robot en éclaireur. Celui-ci est très rudimentaire et peu puissant. Il dispose de petites batteries tout juste capables de lui procurer l'énergie nécessaire à ses déplacements. Réussira-t-il à résoudre l'enigme de notre destruction ?
La petite merveille de mécanique mise à votre disposition n'ast peut-être pas très puissante mais elle dispose tout de même pas mal de ressources. De plus, pour les grands déplacements, un avion est mis à sa disposition. Que de lieux différents, que d'objets à analyser, voici un soft qui offre une multitude de combinaisons possibles. Il faut faire attention à tous les indices car le moindre négligance peut être fatale au bon déroulement da la mission. L'ordineteur de bord est très utile car il indique si le robot est sur une bonne voie ou non. La richesse das tableaux de ce soft est étonnante et le suspense très prenant. Comme tout se joue au josystick, par validation d'icônes, rien de plus facile que de s'amuser avec ce logiciel. De longues nuits blanches en perspective.

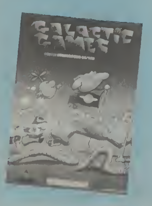
Edité et distribué par Ubi Soft.
Prix : 160 F (D)
A.K.

GALACTIC GAMES

★ ★ ★ ★

En repompant l'idée des "Games" d'Epyx, on peut faire pas mal de trucs sympas, à condition toutefois d'être assez intelligent pour ne pas tomber dans une vulgaire copie de l'original. Piège que les programmeurs de Galactic Games ont très bien évité, et c'est tout à leur honneur.
Le théâtre des épreuves aussi sportives que loufoques de ce jeu, se situe quelque part dans la Galaxie. L'ouverture des jeux se déroule bien une bombe thermo-nucléaire dans la flamme olympique suffit amplement à l'allumer.

Chaque sport est pratiqué par une race particulière, auquel elle est morphologiquement adaptée. Ainsi, les vers pratiquent-ils le "100 mètres rampant". C'était un exemple. Autres épreuves au menu : le "hockey spatial", dans lequel deux extra-terrestres en forme de crosse s'amusent à en frapper un troisième en forme de balle, le "judo psychique", qui voit deux énormes pachydermes d'apparence humaine s'affronter en un combat sans gland, à base de décharges énergétiques dévastatrices, le "lancer de têtes", mettant en compétition une race d'humanoïdes au pouvoir surprenant : celui de "détacher" leur tête de leur corps, et enfin, le "pluri-marathon", course de bonhommes transformables à volonté en oiseaux, ressorts ou plus traditionnellement coureurs professionnels.
L'originalité de Galactic Games réside bien sûr dans les épreuves qui sont proposées, toutes plus bizarres et rigolottes les unes que les autres. De plus, la version C64 bénéficie d'une plus grande qualité de réalisation que d'autres versions que j'ai pu voir (Amstrad et Spectrum pour ne pas les nommer). Une raison supplémentaire de l'acheter, tout de suite.

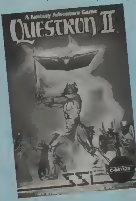


Edité par Activision, distribué par Fil. Prix : 106 F (C) 165 F (D)
B.S.

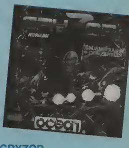
QUESTRON II

★ ★ ★

Encore un jeu de "donjons et dragons" sur notre marché. Que dire de ces softs si ce n'est qu'ils sont de plus en plus beaux et de plus en plus simples à utiliser. Celui-ci, en l'occurence, est très convivial car, dans la barre de menus, l'option la plus logique se valide automatiquement (combat lorsqu'un ennemi se présente, parler lorsque l'on se trouve devant un garde... etc.). Les graphismes sont beaux et le soft possède beaucoup de monstres et de tableaux différents. Mais voici le scénario de l'histoire. Un livre de magie noire hautement satanique et tellement puissant qu'il est impossible de le détruire. Mais ce même livre ne doit plus exister car son pouvoir est si gigantesque qu'il met en péril l'univers tout entier. Pour anihiler ce livre magique, un sorcier vous expédie illico presto dans le passé, pour empêcher le monstrueux Mantor d'arriver à ses fins. Tout est de la faute à ce Mantor car c'est lui qui a ordonné à six sorciers de créer ce livre maudit. Alors que dire de plus si ce n'est "en avant pour l'aventure". Un grand reproche à ce jeu, tout de même, car la notice est en anglais. Vu que les graphismes sont de bonne qualité et que les tableaux sont assez différents les uns des autres, ce soft s'en tire avec une bonne note générale.



Edité par SSI, distribué par Ubi Soft. Prix : 239 F (D)
A.K.



GRYZOR

★ ★ ★

Vous avouerais-je que les méchants Durr, venus de la planète Sina (attention la compo : pas de fautes de frappe SVP) ont décidé d'envahir la Terre ? Vous surprendrais-je en révélant que c'est vous, intrépide héros, qui avez la charge de nous défendre tous et de sauver notre (belle) planète ? Hmmm ?
Bon, vous l'aurez compris, nul besoin de se casser la tête pendant trois plombes pour comprendre que Gryzor ne demande pour jouer qu'un solide joystick, et des réflexes du même acabit (en un seul mot). C'est un véritable shoot'em up, dont chaque tableau est décomposé en trois étapes : la traversée d'une région particulièrement infestée d'ennemis, suivie d'une course effrénée à travers de longs corridors piégés de toutes parts, qui débouchent pour se terminer dans une salle où un ordinateur meurtrier fait la loi.
Eliminons d'emblée le passage des couloirs, quelque peu décevant, et disons-le tout haut : Gryzor est une bonne adaptation du jeu d'arcade de Konami.

Edité par Océan, distribué par US Gold. Prix : 70 F (C) 119 F (D)
B.S

RAMPAGE

★ ★ ★ ★

Imaginez King Kong, Godzilla et un troisième dont j'ai oublié le nom (honte à moi) réunis par la grâce des programmeurs (qui feraient mieux de dormir un peu plus souvent au lieu de regarder la télé) dans une seule et même ville, avec pour unique but de casser tout les beaux immeubles. Chacun possède la faculté d'escalader les dits edifices, de sauter (ou taper) sur des voitures bref encore une fois, de tout détruire de la manière la plus efficace qui soit. Tout en évitant bien entendu la police locale, qui à bord de jeeps et d'hélicoptères, essaye de défendre sa ville chérie. c'est normal.



Bon, eh bien ça c'est Rampage, une excellente adaptation d'un jeu d'arcades, realisée par Activision. On notera l'animation plus que reussie des monstres, et la quasi-imperceptibilité des forces de police. En tous cas, la musique mettra tout le monde d'accord, elle est très bonne. Un bon jeu, kôa.

Edité par Activision, distribué par Fil.
Prix : 96 F (C) 155 F (D)
B.S.

MACH 3

★ ★ ★



Mach 3 est enfin disponible sur Amiga. Ce jeu avait été fort impressionnant sur le ST par la qualité de son graphisme et de sa sonorisation. Les graphismes sont les mêmes que ceux du ST, soit seize couleurs en 320 × 200 au lieu de 32 (s'il y en a 32, elles sont bien cachées). Le son est aussi la copie conforme de celui de l'Atari, c'est à dire atroce vu ce que l'Amiga est capable de faire dans ce domaine.

Le jeu en lui-même est des plus classiques. Un infâme sorcier a jeté un maléfice à l'amour de votre vie et le seul moyen de la sauver est de détruire la source du mal : le sorcier. Pour accomplir cette mission, oh combien périlleuse, vous disposez du vaisseau spatial le plus moderne qui soit, volant jusqu'à trois fois la vitesse du son (mach 3). Mais pour vous acquitter de votre tâche et réduire à néant le sorcier vous devrez affronter tous ses sbires (ils sont nombreux), passer au-dessus de mines. .

Le paysage est représenté en perspective, vu à travers le cockpit du Mach 3. L'animation des différents objets à l'écran est très fluide. On a vraiment l'impression que les cratères survolés grossissent quand on s'approche d'eux. En résumé, Mach 3 est un bon jeu d'arcade. L'action est rapide ainsi que diverse. Hélas ce jeu est une transposition de l'Atari et non une adaptation. Espérons que Loriciels fera mieux dans le futur.

Edité et distribué par Loriciels.
Prix : 220 F
L.T.

ROLLING THUNDER

★

New York, 1960. Maboo, le cerveau de l'organisation secrète "Geldra" a décidé de devenir le maître du monde. L'OMPC (Organisation Mondiale de la Police du Crime) demande à sa branche secrète, "Rolling Thunder" d'intervenir et envoie l'agent secret Leila en mission à l'intérieur du QG de "Geldra" afin de démasquer le complot organisé par Maboo. Malheureusement, Leila est capturée. Le meilleur agent de "Rolling Thunder", plus connu sous le nom de code "l'Albatros", part alors à sa rescousse. Réussira-t-il à sauver Leila et à déjouer les plans du sinistre Maboo ?

"L'Albatros" va devoir affronter l'armée de "Geldra". Ses nombreux essaillants essaieront de le détruire par tous les moyens : coups de poing, bombes, lasers mortels, etc. Contre tous ses dangers, "l'Albatros" dispose seulement d'un pistolet, d'un fusil automatique,



d'une grande souplesse et de beaucoup de courage. Pour "l'Albatros" commence alors un combat non seulement contre la mort mais aussi contre la montre, car chaque vie est limitée par le temps, ce qui rend le succès de cette mission encore plus incertain. S'il réussit à vaincre ses ennemis et à se rendre maître du centre de commande, il devra alors affronter Meboo dans un ultime combat.

L'action se déroule sur dix niveaux avec un rythme très soutenu, et un fond de musique saccadé. Le graphisme eurait mérité un plus grand soin : il est en effet assez primaire et les décors un peu nus. Ce jeu d'arcade est décourageant au début, car il demande beaucoup d'entraînement et de persévérance pour progresser dans l'action.

Edité et distribué par US GOLD.
Prix : 250 F **B.S.**

WESTERN GAMES

★ ★ ★

Autre logiciel allemand de MagicBytes importé par Infogrames, Western Games est une resucée (ça s'écrit comme ça ?) de la série des "Games", qui ont fait le renommée, d'ailleurs bien méritée, d'Epyx. Si vous voulez, en gros, il s'agit de passer plusieurs épreuves plus ou moins sportives, tout en restent tranquillement assis dans son fauteuil, charentaises aux pieds et chope de bière à la main. La solution de facilité, quoi.

Comme son nom ne l'indique pas forcément aux imbéciles, distraits, et autres rédacteurs en chef (rayez la mention inutile), le contexte de Western Games est le bon vieux western américain, avec ses cow-boys au guichet et ses call-girls aguichantes.

Six épreuves sont possibles, que l'on peut pratiquer soit l'une à la suite de l'autre, soit une par une, soit enfin en mode entraînement, mode que je vous conseille tout particulièrement au début. Passons rapidement sur le bras-de-fer et le tir, qui sont quelque peu décevants, et ettachons-nous aux autres épreuves, un peu plus drôles.

Le tir à la chique possède l'avantage d'être inédit dans ce genre de jeu : à l'aide du joystick, faire mâcher à son personnage un bout de chique, puis le lui faire cracher dans un récipient prévu à cet effet. Marrant.

L'épreuve de la traite des vaches n'est pas sans intérêt non plus. Si j'oseis, je dirai que cele ve de mal en pis...

Pour les amoureux du folk-country, la danse est un vrai régal ; cette épreuve consiste à "meter" une danseuse feire une démonstration, et à essayer de reproduire ses gestes, le plus fidèlement possible bien entendu et sans faire de faux-pas. On en rirait presque.

Chaque épreuve est accompagnée d'une musique "gentounette", malheureusement pas vraiment à le hauteur des capacités de l'Amiga, et pas vraiment en





rapport avec l'atmosphère "ouesternienne". Qu'à cela ne tienne, y'a qu'à couper le son.
Finalement, on s'y attache, à ce Western Games. Comme me le faisait remarquer un ami, ça change du saut à ski et du bobsleigh. Allez, soyons gentils pour nos voisins allemands (sinon, vexés, il seraient bien capables de nous refaire le coup de l'occupation) : Western Games est un bon jeu. Je ne le répéterai pas.

Edité par Magic Bytes et distribué par Infogrames.
Prix : 249 F
B.S.

BUBBLE BOBBLE

★★★★

Bubble et Bobble sont deux gentils petits dragonnets partis à la recherche de leurs petites amies. Pour cela, ils doivent descendre dans la cave aux monstres et défendre chèrement leur vie à travers plus de cent tableaux différents. Chaque tableau est composé de plusieurs plateforme sur lesquelles se baladent d'étranges bestioles : robots mécaniques, cracheurs de feu, ours en peluche... Heureusement, ils disposent d'armes secrètes : des bulles de savon à l'intérieur desquelles ils emprisonnent toutes les grosses brutes qui les attaquent. Ces bulles, une fois crevées se transforment en succulents fruits-bonus tout à fait appétissants. Une fois tous les adversaires éliminés, vous passez au tableau suivant. Mais dépêchez-vous car le temps, pour terminer chaque niveau, est limité. A l'intérieur des tableaux flottent aussi des lettres que vous devez récupérer. Si vous réussissez à former le mot "EXTEND", vous gagnez une vie et un gros bonus. Vous pouvez aussi récupérer des bonus sous la forme de pierres précieuses lorsque vous exécutez un tableau rapidement. De temps à autre, des objets divers vous permettant d'obtenir des avantages spéciaux, apparaissent à l'écran. Par exemple vous pouvez passer plusieurs niveaux, accélérer la cadence d'expulsion des bulles.. etc. Arrivé au centième tableau, il vous faudra affronter un sorcier et décoder un mystérieux message. Bonne chance...
Doté d'un graphisme naïf mais très sympathique, d'une musique frétillante et d'un rythme entraînant, Bubble Bobble est l'exception qui passionnera même les "anti-jeux d'arcade".



Edité par Firebird, distribué par FIL.
Prix : 220 F
L.E.

GIGANOID

★★★★

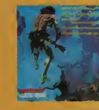


Giganoïd est un cousin germain d'Arkanoïd, c'est à dire un casse briques très évolué. Le but du jeu est simple, vous dirigez une raquette et vous devez garder une balle en jeu jusqu'à ce que le mur de briques soit entièrement détruit, ce qui vous fera changer de tableau. En fait, la pratique n'est pas si simple que cela. Parfois la balle devient difficilement contrôlable. En détruisant certaines briques vous pourrez obtenir des bonus qui donnent des capacités nouvelles. Ces améliorations sont les mêmes que celles d'Arkanoïd à savoir : un canon laser, un aimant, plusieurs balles (deux), une raquette bonus, etc. .
Certaines briques doivent être touchées plusieurs fois pour être détruites et d'autres sont indestructibles. Il vous faudra donc jouer adroitement pour atteindre des briques presque inaccessibles.
Après plusieurs tableaux vous devrez affronter un stage bonus : les démons. Vous devrez rattraper les balles qu'ils vous lancent pour sauter des tableaux. En dernier lieu, vous devez détruire le Grand Maître tout en évitant ses boules de feu.
Giganoïd est un casse briques complet avec de beaux graphismes et de jolis sons, mais il est vrai que ce n'est qu'un casse briques...

Edité par Swiss Computer Arts, distribué par Infomédia. Prix : 199 F
L.T.

BLUEBERRY LE SPECTRE AUX BALLES D'OR

★★★★



Cette fantastique aventure vous permet de retrouver le Lieutenant Blueberry. Celui-ci accompagné du fidèle Jimmy Mac Clure, doit "gagner de vitesse" une canaille du nom de Von Luckner et son complice Wally. Ces deux chercheurs d'or sont hantés par l'idée de retrouver un filon fabuleux, enfoui quelque part sur la "mesa du cheval mort". Ces deux bandits éliminent sans scrupules tous ceux qui croisent leur chemin. Ce périple devient peu à peu un voyage en enfer. Blueberry et Mac Clure vont devoir survivre à la soif, au désert, aux serpents, aux éboulements mais aussi aux rencontres avec les Indiens. Enfin après maintes péripéties, ils arriveront dans un vieux village indien abandonné ou presque, caché au creux des plateaux desséchés du grand canyon. Là, Blueberry va alors se trouver aux prises avec un nouveau et étranger personne : le spectre aux belles d'or. Blueberry arrivera-t-il à surmonter tous ces dangers et à atteindre son but ? Ce logiciel fonctionne selon un principe proche de celui des "Passagers du vent" d'Infogrames. A l'arrière-plan se juxtaposent diverses icônes. Vous faites évoluer la situation en cliquant directement sur les personnages et sur les différentes pointes d'une rosace. En cliquant sur cette figure, vous obtenez des informations et provoquez des actions qui vous font passer à une nouvelle phase de l'histoire. Une nouvelle scène se superpose alors à la scène principale.

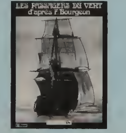
◀ Dans certains cas, la rosace permet également de revenir en arrière. Deux icônes de personnages vous apportent des informations supplémentaires et des commentaires sur la situation. A tout moment, une icône vous donne accès à divers indices codés (messages, signaux indiens) que vous devez déchiffrer. Vous aurez souvent à vous battre contre les indiens, contre Luckner ou contre le spectre de la "mesa du cheval mort". Lors de ces rencontres, vos points de force, le nombre de vos munitions et votre score sont affichés à l'écran.
Le jeu dispose de quelques commentaires en synthèse vocale et de bruitage très bien rendus. L'évolution du scénario à travers le choix des différentes directions de la rosace est un nouveau concept ludique très intéressant. Les graphismes de Blueberry sont sublimes et on reconnaît là, la griffe du maître Jean Gire alias Moebius. Un jeu, une aventure à vivre d'urgence... pour tous les amateurs de bonnes bandes dessinées.

Edité et distribué par Coktel Vision/ Cedic Nathan. Prix : 245 F.

LES PASSAGERS DU VENT 1&2

★ ★ ★ ★

Initialement prévus pour les micro-ordinateurs Thomson, "Les passagers du vent" ont été adaptés pour presque toutes les machines. La dernière en date, certainement la meilleure est celle pour Amiga. De plus elle contient les épisodes 1 et 2, qui étaient vendus séparément sur les autres machines.
"Les passagers du vent" n'est pas un jeu d'aventure comme les autres. Tout d'abord c'est la reprise de la bande dessinée pour laquelle l'auteur François Bourgeon a reçu la plus haute distinction: le Grand Prix du Salon d'Angoulême. Le graphisme et l'esprit du jeu sont exactement les mêmes que ceux de la BD c'est à dire exceptionnels. Quand je



dis que le graphisme est exceptionnel je parle en fait de la mise en page sous forme de fenêtres, ce qui permet d'avoir à la fois une vue globale et détaillée d'un paysage. Le graphisme proprement dit n'exploite pas réellement les capacités de l'Amiga.
Quant à l'aventure, elle se déroule à la fin du dix-huitième siècle, peu avant la Révolution Française dans le cadre du commerce triangulaire (en fait l'approvisionnement des U.S.A. en esclaves africains). Les deux héros sont Isa, une belle aristocrate dont le titre a été usurpé, et Hoel, marin breton qui a assassiné involontairement son capitaine pour sauver Isa. Le but du jeu est de permettre à Isa de retrouver son titre et à Hoel son honneur. Vous incarnez tour à tour tous les personnages que vous rencontrez. Vous êtes une sorte de maître de destins, un réalisateur de film dont vous êtes également les acteurs.

Vous n'aurez rien à taper au clavier pour diriger les actions des personnages, vous cliquerez simplement sur l'attitude qui vous semble la plus juste ou la plus appropriée. L'avantage de cette méthode est la simplicité de jeu, nul besoin de chercher pendant plusieurs minutes la bonne formulation pour que l'ordinateur comprenne. L'inconvénient: les choix sont très limités et les habitués des jeux de rôles ou d'aventures "classiques" ne trouveront peut être pas l'intrigue très passionnante.
L'ergonomie du logiciel est relativement bonne, on peut grâce aux menus déroulants, sauvegarder une partie en cours, en charger une précédente (très pratique lorsque l'on bute sur un problème), recommencer au début de l'aventure. Une autre option intéressante est "Rejouer", qui permet de faire défiler la partie depuis le début, pour voir ses erreurs par exemple.

La disquette "Passagers du vent 1" comporte neuf épisodes, la disquette 2 n'en comporte que sept. Vous découvrirez les différents épisodes au cours de votre progression. Vous pouvez démarrer tout de suite avec la version 2 mais il est fortement conseillé de commencer avec la version 1 car la difficulté est croissante et on peut s'aider des bandes dessinées originales. Il faut tout de même saluer l'initiative d'Infogrames qui s'intéresse désormais à l'Amiga. Souhaitons que d'autres éditeurs français suivent cet exemple.

Edité et distribué par Infogrames. Prix : 315 F L.T.

CLEVER & SMART

★ ★



On connaissait surtout les allemands pour leurs softs pros et leur hardware, souvent d'excellente facture. On les connaissait beaucoup moins pour leurs jeux... une injustice réparée aujourd'hui par Infogrames qui a pris en charge la distribution dans notre doux pays des jeux de MagicBytes.
Fred Clever et Jeff Smart sont deux fringants agents secrets, un mélange (d)étonnant de James Bond et Gaston Lagaffe. Leur mission d'aujourd'hui consiste à retrouver le professeur Bactérie disparu dans le parc public, alors qu'il sortait des toilettes. C'est grâce à leur faculté, unique dans le service, à se déguiser que Mister L leur chef, les a désignés pour cette délicate mission. On reconnaît bien là le gras humour germanique.
Le principe du jeu est vieux, sinon comme Hérode, du moins comme Line Renaud: les deux personnages se promènent dans un labyrinthe (la ville), dans lequel ils rencontrent d'autres protagonistes endossent des déguisements (plus ou moins farfelus) achètent l'équipement nécessaire à leur enquête (et plus spécialement des amperemètres pour désamorcer les bombes). N'oubliez pas également de visiter les égoûts de la ville, repaire idéal pour des terroristes.
Au cours du jeu, il faut bien entendu gagner de l'argent (les services secrets allemands ont l'air d'être plutôt pauvres). Pour ce faire il convient de faire des paris sur les courses d'escargots, de jouer dans les jardins d'enfants, de falsifier des chèques, etc. La routine, pour un agent secret...
D'un premier abord pourtant drôle Clever & Smart se révèle bien vite lassant et sans intérêt. Dommage, car techniquement parlant, c'est une réussite. M enfin...

Edité par Magic Bytes et distribué par Infogrames. Prix : 324 F B.S ▶

GAGNANT DU CONCOURS INFOGRAMES

LOGICIELS

MESSAGER F. - Albi
TORIJA PARIS A. Saint-Denis
CHEMORIN A - Luxembourg
DUIDUEMELLE M F Lezardieu
FOLIGUET J.J. St André-de Corcy
REINACH F L'union
BROUILLET C. Chambéry
MARIE G. Gagny
TELLEN D. Monteux
CLAVES C St Marcellin en Forez
BOURCIER P Pagny/Moselle
LIBERMANN S Le Vésinet
LEBRA O. Nice
KNYF N - Maurepas
BOTTON F Metz
PACAUD F. Cergy
GOUBARD J.E. Besançon
CICLAIRE J. - Angers
ROUSSEAU S - Puteaux
RIVES P. - Lognes

TABLETTES CHRONO

PENOT P St Hilaire-Peyroux
LOOCK P Marseille
DEPAY E Lyon
COBERT M Marseille
FOURNIER C - Aulnay/Bois
BEAUFILS J C Montigny en-Gomelle
COBERT A - Marignane
ARFOUILLOUX J.J - Paris
CHRETIEN P Hornaing
BARTOLI C Bourg Madame
KAUFFMANN J.M. Strasbourg
BECKER P.O Metz
CALAS O. Paris
PETIT J - St Laurent-du Var
SENS S Decines
SERRADO R. - Conflans Ste Honorine
LAMY L. - Florac
RIVES P - Lognes
DESNIER P. Eaubonne
CUZIN R. Serres

ABONNEMENT COMMODORE

TREFFEL J.C. Cahors
JACQUEL J.L - Vitry le-François
LIGER L Verdun
ROZIER D Caluire
GILLI F - Bernis
GUIMBARD E Annecy
DUCROUX N Paray le-Monial
TESSON P St-Raphaël
VANDELANNOITTE A Roubaix
GOSSELIN V Poissy
ARHAB T. - Nanterre
WYCKAERT A M St Mitre-les Remparts
VUILLEZ D Evian les Bains
GUERRERO G Béziers
LAMBERT J.M - Anglet
PATILLAS J Gisors
LAVA C - Nice
RIGAUD S Dijon
DELESTRE C Wambrechries
LEROUVILLOIS S La Penne sur Huveaune

BALLADEUR FM

DILLENCEGER M - Châlon/Marne
ROLA F Aibre
PERRIN J M Montbrisson
LE GOUIC G. Vannes
DUPRIEZ J.C. - Lens
LIVONNET X St Pierre-des Corps
CASSIDY P. Cauffry
THIOU S Niort
SANANIKONE C Athis Mons
MAZIERE J.M. Evry
MANDERSCHIED J Arc sur Tille
PIERRIN A. La Voulte
PERCHEY D. Rouen
ROCHE S Elancourt
BONNIFASSI L - Nice
DEGRE R - Pennes Mirabeau
JOUANDEAU A Yermenonville
KUITZE TOPOR N. Beaupreau
FAUDRIN L. St Etienne
DAVID P Echirolles

CLUB INFOGRAMES

DEUMIER L Bram
KOUBDJANIAN S Lyon
BERNABEU D Saleilles
NGUYEN P Metz
FAUVEAU S Chouilly
RIGAUD D. Dijon
MAIGRON E Jarny
DRIGO C. Yenne
LEJEUNE T. Autun
WELKER M - Mollau
FILIAS P.H. - Lambesc
LAMI P. Gonesse
GURZKOWSKI Y Vaulx en Velin
BONNEAU T. St Pierre des Corps
ESCUYER P - Sucy en Brie
ROSSI B - Gex
MATHEVET F Ambert
ARDOUM T Fontenay en Paris
DELLA VALLE O Change
BERGER O Gradignan

VAMPIRE'S EMPIRE

★ ★ ★ ★



Après avoir étudié de nombreux livres, Van Helsing, célèbre vampirologue décide de se rendre dans le territoire des vampires. Là, il espère pouvoir détruire l'horrible Comte Dracula à l'aide des forces de lumière.

Commence alors un effroyable périple à travers un labyrinthe de kilomètres d'escaliers et de couloirs, parsemés de multiples dangers. A son passage, des monstres mi-humains de toutes formes, errent dans les couloirs ou sortent de leurs tombes. Il est agressé par des sortes de farfadets bleus assez monstrueux (nettement moins sympathiques que les schtroumfs !), des espèces de cupidons blonds et des vampires féminins. Par leurs pouvoirs charmeurs, ces dernières essaient de le faire tomber dans leurs filets. Il rencontre aussi des nids de serpents et reçoit des jets de liquides visqueux que crachent de sinistres gargouilles à faciès diabolique. De plus, des trappes s'ouvrent sous ses pieds et le font chuter dans les recoins les plus profonds de ce royaume souterrain. Pour se défendre, il dispose de gousses d'ail qui neutralisent les démons et les vampires en tous genres. Malheureusement contre Dracula, l'ail n'est pas efficace. Aussi le courageux professeur Van Helsing a-t-il imaginé un autre stratagème : faire pénétrer la lumière du jour, captée par une boule magique et reflétée par de nombreux miroirs dans les chambres profondes du royaume souterrain de Dracula, et ainsi l'anéantir à jamais. L'issue de cette bataille entre les forces de lumière et l'empire des ténèbres dépend de vous seul.

Le graphisme soigné, original et coloré donne aux nombreuses scènes une envoutante atmosphère magique. Cette histoire aurait-elle un sens ésotérique ? Sur votre chemin, vous rencontrerez d'étranges signes cabalistiques gravés sur les colonnes, les signes du zodiaque. Vampire's Empire vous fait plonger dans un univers fascinant.

Edité et distribué par Infogrames.
Prix : 220 F
L.E.

ASTERIX CHEZ RAHAZADE

★ ★ ★

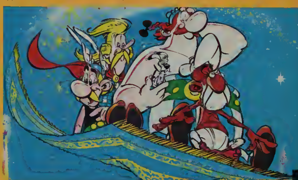
L'infâme gourou Kiwoêlé a décidé de mettre à mort la princesse Rahazade s'il ne pleut pas avant la fin de la mousson. Alors le fakir Kiçah prend l'initiative de sauver la princesse et de ramener le barde Assurancetourix de son lointain village gaulois, afin de provoquer la pluie. Seulement le temps est compté et il ne reste plus que mille et une heures pour sauver Rahazade. Alors pour Astérix et ses amis commence un étrange voyage sur un tapis volant, pendant lequel ils vont vivre d'innombrables péripéties et qui va les mener jusqu'en Indes, en passant par Rome, la Grèce, etc. Arriveront-ils à temps pour sauver Rahazade ?

C'est vous qui le déciderez en créant votre propre scénario. L'évolution de celui-ci dépendra de l'ordre dans lequel vous sélectionnerez les personnages et du choix que vous ferez dans les options de dialogue proposées. Lorsque vous cliquez sur un personnage, son visage apparaît en incrustation et s'anime, alors que le texte s'affiche en haut de l'écran. Les premières phrases de cette aventure sont accompagnées d'une sorte de synthèse vocale totalement incompréhensible... A la première écoute deux solutions se sont imposées à moi : soit le logiciel était buggé, soit il s'agissait d'un ancien patois gaulois ? Après enquête et vérification auprès de Coktel Vision, il s'est avéré que ce n'était ni l'un ni l'autre mais simplement un langage BD. Tout s'éclairait enfin... Après ce début étonnant, le logiciel se fit muet, exception faite de bruitages tel l'aboiement d'Idéfix, le son de la lyre...

Au cours du voyage, Astérix et Obélix devront affronter divers agresseurs (Romains, Perses, pirates), ou se battre pour récupérer des sangliers, sesterces ou gourdes de potion magique. Ces combats se dérouleront à l'intérieur de nombreux tableaux d'arcade insérés dans le scénario. En cours de voyage, des messages d'alerte vous informeront du nombre d'heures restant pour sauver cette chère Rahazade.

La partie sonore quasi inexistante aurait gagnée à être plus développée ; d'autant plus que les débuts nous faisaient entrevoir une animation vocale nous laissant sur notre faim, sur une impression de "pas fini". Au niveau graphisme, le style et les teintes utilisés par le dessinateur sont bien respectés. Le principal avantage de ce jeu réside dans le fait d'avoir judicieusement associé l'aventure et l'arcade. Les fans d'Astérix seront heureux d'y retrouver leurs héros.

Edité et distribué par Coktel Vision/ Cedic Nathan. Prix : 245 F



LES COMPOSEURS MUSICAUX

L'une des capacités les moins négligeables de l'Amiga est de pouvoir synthétiser des sons d'une qualité proche des synthétiseurs professionnels. Pour pouvoir exploiter au maximum ces possibilités, des développeurs ont conçu des programmes de composition offrant de nombreuses options pour permettre à l'amateur et au professionnel d'utiliser ce fantastique instrument. Voici ce que nous jugeons être les meilleurs composeurs musicaux du moment.

par Michaël Moï

Deluxe Music Construction Set (DMCS)

Ce logiciel appartient à la série "Deluxe" d'Electronic Arts. On reconnaît rapidement que la qualité du logiciel et de la documentation est équivalente à celles des autres produits de la série, c'est-à-dire très bonne.

DMCS est un produit "professionnel" de composition musicale. Il possède toutes les règles du solfège et peut générer toutes les notes de la gamme. Ce premier point rendra service au plus sérieux des mélomanes et permettra aux autres de réviser les règles acquises dans leur prime jeunesse.

Le programme se présente sous la forme de trois fenêtres : la première contient les portées où viendront se loger les notes, la deuxième propose une palette de notes disponibles et la dernière un clavier de piano. Toutes les commandes se font par l'intermédiaire de la souris rendant le logiciel très rapidement accessible.

Pour créer un morceau, rien de plus simple. On sélectionne d'abord l'instrument que l'on veut utiliser, puis on prend avec la souris une note dans la palette et on la positionne sur la portée à la hauteur voulue. On entend en même temps le son correspondant. De même on peut cliquer sur une touche du piano pendant le temps désiré et le programme place automatiquement la note correspondante sur la portée. Tout ceci se fait sans avoir à calculer constamment les temps à inclure dans la mesure, DMCS se chargeant du travail. Dans le cas où des erreurs sont commises, il est toujours possible de couper, copier, coller des parties du morceau édité.

Pour affiner le travail de composition, DMCS offre des options qui rendront très simples la modification des morceaux et la création d'effets "spéciaux" tels que les changements d'octaves, les crescendo et decrescendo, les répétitions, ainsi que l'ajout des paroles sous la partition. Puis, une fois la partition entièrement créée, on peut la sauver sous un format (SMUS) qui pourra être réutilisé par des programmes d'animation comme Deluxe Vidéo (voir test dans Commodore Revue n° 1). Enfin, on peut imprimer graphiquement la partition, ce qui rendra heureux tous ceux qui n'aiment pas "écrire" la musique. ▶

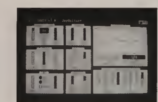


▶ DMCS permet d'utiliser plusieurs instruments en même temps, mais il faut rappeler cependant que, l'Amiga, lui, ne peut synthétiser que quatre instruments simultanément. D'autre part, DMCS peut aussi "dialoguer", par l'intermédiaire d'une interface MIDI, avec des synthétiseurs externes, en réservant l'une des voix de la partition à cet instrument. Mais ce logiciel reste avant tout un compositeur et non un séquenceur.
La convivialité et la richesse des options de ce programme font que DMCS est actuellement le seul et le meilleur logiciel de composition musicale. Il séduira aussi bien l'amateur éclairé que le compositeur professionnel. Avec DMCS, on connaît la musique !!!
Le saviez-vous ? Delphine Production, la maison de disque des musiciens Richard Clayderman et Nicolas de Angelis utilise des Amiga et DMCS pour éditer et créer des partitions !!!

Edité par Electronic Arts. Manuel et Programme en anglais. Distribué par UbiSoft. Prix : 800 F TTC

SONIX

SONIX est un produit d'Aegis qui possède trois fonctions : composition de partition, configuration du clavier de l'Amiga en clavier musical ainsi que l'édition et la modification des instruments. Toutes les options de ce programme sont accessibles par la souris.
La fonction la plus importante et la plus attrayante est l'option qui permet de créer ou de modifier les sons synthétisés par la machine. Dans cette partie du programme, on se trouve aux commandes d'un pupitre sur lequel on dispose de différents potentiomètres, d'interrupteurs et d'un écran graphique affichant la forme de l'onde sonore. On peut donc créer un son en modifiant à l'aide de la souris tous ces paramètres (forme d'onde, filtre, LFO, ADSR...) avec une simplicité déconcertante. On peut ensuite sauver cet instrument pour le réutiliser avec d'autres programmes musicaux comme DMCS. De plus, on peut charger des sons numérisés à l'aide d'interfaces appelés "échantillonneurs", qui sont ensuite transformés en instruments. A ce moment là, on ne peut que modifier la forme d'onde et les paramètres s'y rattachant directement. Ce mode de travail nécessite beaucoup de mémoire, sachant que plus le son est long, plus il occupe de place. Une fois les instruments sélectionnés, on peut commencer à utiliser la deuxième option de Sonix qui permet de transformer son clavier en clavier instrumental. Chaque touche équivaut à une note, que l'on peut modifier à loisir. On utilise ainsi son Amiga comme un synthétiseur classique. On peut même utiliser un clavier externe connecté par la prise MIDI pour un meilleur confort. Enfin, la dernière option permet de créer des partitions sur 8 voies (les 4 de la machine plus 4 canaux MIDI) avec les instruments numérisés ou non, que l'on aura édités auparavant.



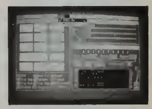
Il faut noter que cette partie de composition est beaucoup moins évolué que DMCS testé précédemment, mais les deux produits n'ont pas du tout la même vocation. DMCS est un produit professionnel de composition musicale, alors que Sonix se positionne plus comme un produit complet de création de sons et de partitions. Il enchantera le débutant et passionnera le musicien avide de recherche sonore.

Edité par Aegis. Prix : 750 F TTC

Dynamic Drums

Ce programme d'une toute jeune société américaine est un produit qui tente de remplacer votre bonne vieille boîte à rythme, ou si vous comptiez en acquérir une, vous éviter une dépense importante.
Dynamic Drums transforme donc votre Amiga en boîte à rythme. Il utilise principalement des son numérisés pour créer des séquences rythmiques.
Le logiciel se présente sous la forme de trois fenêtres, chacune correspondant à une action très précise. La première visualise le pavé numérique avec lequel vous pouvez jouer 10 sons que l'on peut charger en mémoire. Les instruments sont synthétisés par "cliquage" de l'un des chiffres, les autres touches du pavé étant réservées à des fonctions de répetition, d'accentuation.
Cette même fenêtre peut disparaître pour afficher une série de potentiomètre permettant la modification des sons chargés en mémoire. On modifiera avec ceux-ci, le volume, l'octave, l'accentuation des sons.

Une deuxième fenêtre fait office de lecteur-enregistreur multi-pistes. On fixe d'abord le rythme et la longueur, puis on enregistre un rythme en rajoutant à chaque bouclage de celui-ci un son différent. On peut stocker sur cet enregistreur jusqu'à 10 rythmes différents, chacun d'eux étant identifié par une lettre.
Enfin la dernière fenêtre tient lieu de piste de composition où l'on crée le rythme final en faisant succéder les lettres des rythmes créés auparavant.
Dynamic Drums peut être qualifié de boîte à rythme à part entière. Son utilisation est analogue à celle de systèmes dits professionnels, mais rendu cent fois plus simple par un affichage sur écran d'ordinateur (et non sur 2 ou 3 lignes à cristaux liquides) et l'utilisation maximale

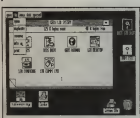


de la souris (au lieu d'appuyer frénétiquement sur de petites touches).
Enfin la synchronisation MIDI par l'intermédiaire d'une interface simplifiera la vie des musiciens aussi bien amateurs que semi-professionnels. Avec Dynamic Drums, votre Amiga aura rapidement le rythme dans la peau.

Edité par New Wave Software. Prix : 750 F TTC

32▸
simple, afin d'obtenir le meilleur rendement. Ainsi, il est possible d'utiliser la mémoire des extensions 1700 et 1750, comme disque virtuel et même après un "Reset". Ces extensions offrent des déplacements de mémoires très rapides, ce qui accélère les "scrollings" sous Geopaint et Geowrite.
Malheureusement il va falloir attendre l'été pour que cette version en langue française soit disponible. En tout cas, cela présage une nouvelle génération de produits fonctionnant sous Geos de très bonne qualité et qui place le C64 tout près de son grand frère, l'Amiga 500.

Geos 128 : compatible et puissant



Mais Berkeley Softworks ne s'est pas arrêté là, et a "poussé le vice" jusqu'à développer un Geos spécifique au C128 dont voici les principales fonctions.
Compatibilité totale : le contraire nous aurait étonné ! Tous fichiers de données crées sous Geos 1.2 et 1.3 sur C64 peut-être récupéré sous Geos 128, que cela soit du texte ou du graphisme.
Affichage 40/80 colonnes : Geos 128 peut utiliser aussi bien l'écran 40 colonnes que l'écran

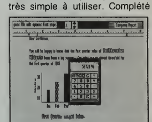


80 colonnes du C128. En 40 colonnes, on a un écran identique à celui du C64 (résolution 300 × 200 points). En revanche, en 80 colonnes (640 × 200), on utilise la sortie RGB du C128 ce qui donne une meilleure qualité d'image et une page graphique plus importante : on visualise la largeur d'une page sans avoir à "scroller". On perd cependant la couleur, mais on gagne de la rapidité (horloge à 2 Mhz). On pourra enfin saluer la performance des programmeurs, puisqu'il n'est pas donné à tout le monde de maîtriser l'écran 80 colonnes de telle façon.
Toutes les possibilités de Geos 1.3 : Geos 128 possède toutes les fonctions et possibilités de Geos 1.3.
Plus grande capacité du lecteur de disquette . On peut utiliser le lecteur 1571 avec Geos 128 avec ces 400 Ko et ces procédures de lecture ultra-rapide Il est même possible de connecter le nouveau 1581, lecteur de disquettes 3'' 1/2 offrant 880 Ko. Le système gère ces deux formats sans aucun problème

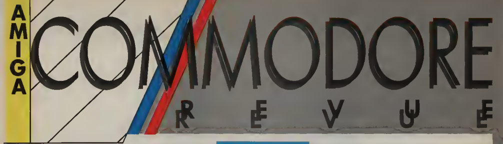
Un "Reset" intelligent : Il est possible de sélectionner le système sur lequel on veut redémarrer en lançant la commande "RBOOT". On a alors la possibilité de choisir entre le mode C128, le mode C64, CP/M et Geos 128 s'il subsiste en mémoire.

Performant et simple

Geos 128 est actuellement disponible dans sa version américaine. La date d'une possible adaptation à la langue de Molière ne nous a pas encore été communiquée. Cependant, Geos 128 reste un système qui, contrairement à ce que l'on pourrait croire, est rapide, puissant et très simple à utiliser. Complété



par des logiciels de traitement de texte, de bases de données et de tableurs, il constitue un système performant de gestion économique avec une interface utilisateur tout à fait compétitive. Si vous possédez un C64 ou un C128 dans un placard, ressortez-le et avec Geos, vous verrez que c'est aussi performant que simple à utiliser. ■





N° 3 EN KIOSQUE LE 27 JUIN

Mlle NISSE Ghyslaine gagne 1 AMIGA 500 au grand tirage au sort entre les 1000 abonnés.

Vous tous qui nous avez fait confiance en vous abonnant dès le 1er numéro, allez encore devoir patienter un petit peu pour recevoir vos cadeaux. Mille excuses.

ABONNEZ VOUS

6 N°s 168 F

+ **1 LOGICIEL** des domaines publics inédit
+ **1 CARTE PRIVILEGE C.M.S.** d'une valeur de 100 F (voir publicité)

RETOURNEZ VITE VOTRE BULLETIN D'ABONNEMENT OFFRE D'ESSAI **ACCOMPAGNE** de votre chèque bancaire ou CCP de 168 F à l'ordre de COMMODORE REVUE - 73, rue de Turbigo - 75003 Paris

OFFRE D'ESSAI POUR RECEVOIR 6 N^{os} de COMMODORE REVUE du N° 3 au N° 8

NOM ____________ PRENOM ____________

N° ______ Rue ____________ Ville ____________ Code Postal ____________

Tél. ____________ Signature AGE SEXE M ☐ F ☐

MA CONFIGURATION SE COMPOSE D'UNE UNITE CENTRALE DE MARQUE : ____________

d'un écran Mono ☐ Coul ☐
d'un 2e lecteur de disque oui ☐ non ☐
d'une imprimante oui ☐ non ☐

J'ai (nombre) ______ logiciels
à quoi utilisez-vous votre configuration 1 ______ 2 ______ 3 ______

CHOISISSEZ VOTRE CADEAU
☐ 1 logiciel sur disquettes 3"1/2
☐ 1 logiciel sur disquettes 5"1/4
☐ La carte CMS

AMIGA 2000. LA DOUBLE OUVERTURE... TOUS STANDARDS, TOUTES UTILISATIONS.

Dans un monde où la micro-informatique professionnelle voit ses standards bousculés, l'AMIGA 2000 s'impose en tant qu'investissement durable.

L'AMIGA 2000 est doté d'une architecture ouverte à tous les standards.

En plus d'AMIGA DOS - son système d'exploitation multitâche - AMIGA 2000 vous assure la compatibilité avec AT et XT grâce à l'adjonction d'une carte, et bientôt à partir du même processus, avec UNIX et avec tous les standards a mesure de leur apparition.

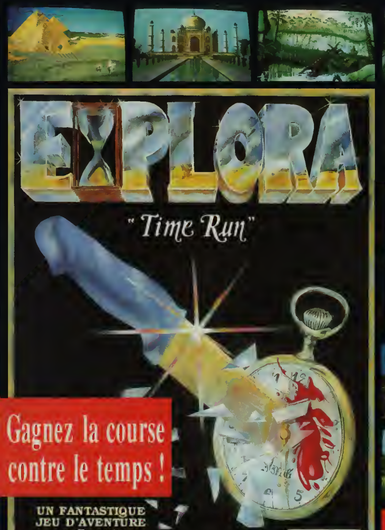
L'AMIGA 2000 vous ouvre l'accès à la quasi-totalite des logiciels et matériels existant en micro-informatique.

Tout ceci ajouté aux qualités exceptionnelles de l'AMIGA 2000 (vrai multitâche, unité centrale puissante, interface utilisateur soignée, possibilités graphiques et sonores etendues, etc.), permet les applications les plus diversifiees: gestion, scientifique, creation, process industriel, vidéo, PAO, bureautique...

De plus, l'acquisition d'un AMIGA 2000, dans une configuration dotée d'un disque dur, avec ou sans carte XT, et de la solution bureautique, s'accompagne d'un an de maintenance gratuite sur site.

Ouverture tous standards, ouverture toutes utilisations: un vrai phénomène, l'**AMIGA 2000!**





DES PRIX A FAIRE PALIR VOTRE MONITEUR COULEUR!

Premier prix
Un voyage d'une semaine pour 2 personnes en Egypte

Deuxième prix
Un Amiga 500, 1 Méga avec Moniteur Couleur

Offert par Commodore France

Troisième prix
5000 francs de logiciels
Offerts par 16/32 Diffusion

ET DE NOMBREUX AUTRES PRIX!

UN GRAND JEU CONCOURS

Participez au grand jeu-concours TIME RUN et gagnez un fabuleux voyage, ainsi que de nombreux autres prix.

Pour recevoir le Règlement complet, vous pouvez vous adresser
à l'Etude de Maître HALIMI
Huissiers de Justice Associés
21, Boulevard des Pyrénées
66000 PERPIGNAN

16/32 DIFFUSION
3-5, rue de Solférino
92100 BOULOGNE
Tél. : (1) 46 21 38 13

AMIGA

LE GUIDE DE L'ENVIRONNEMENT AMIGA







BUREAUTIQUE
EDUCATIF
GRAPHISME/VIDEO
LANGAGE/UTILITAIRE
MUSIQUE/SON
TELECOM.
LOISIRS
PERIPHERIQUES
LIBRAIRIE





a édité ce catalogue



PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX

BUREAUTIQUE

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
Acquisition	Base de Données	Taurus		E
Analyze	Tableur	Micro Systems Software	Amie	D
Beckertext	Traitement de Textes	Data Becker	Micro Application	D
Comptagepi	Comptabilité	AGEPI	AGEPI	F
Datamat	Gestion de Gichiers	Micro Application	Micro Application	C
Expert Système Kit	Diagnostic et Prévision	Interactive Analytic	Run Informatique	D
Flow	Processeur d'Idées	New Horizon Software	Run Informatique	D
Kingwords	Traitement de Texte	The Disc Company	Ordinateur Express	D
Laserscript	Complément Pagesetter	Gold Disk	Guillemot	C
Lattice Unicalc Spreadsheet	Tableur	Lattice	Run Informatique	D
Logistix	Logiciel Intégré	Grafox	Guillemot	D
Maxiplan plus	Tableur en Français	OXXI	Vaugeois éléctronique	D
Miamigafile	Gestion de Fichier	Softwood	Run Informatique	D
Package Bureautique	Maxiplan, Superbase et Prowite en Français	Commodore	Commodore France	F
Pagesetter	Logiciel de Pao en Français	Gold Disk	Micro Application	E
Professionnal Page	Pao Professionnelle	Gold Disk	Micro Application	F
Prowrite	Traitement de Texte Français	New Horizons Software	Vaugeois Eléctronique	E
Publisher 1000	Logiciel de Pao	Northeast Software Group	Amie	E
Scribble	Traitement de Texte	Micro Systems Software	Amie	D
Superbase	Gestion de Bases de Données	Micro Application	Micro Application	D
Superbase Professional	Gestion de Bases de Données	Precision Sofware/M.A.	Micro Application	F
Textcraft Plus	Traitement de Texte	Commodore France	Commodore France	D
Vip Professional	Tableur	Vip Technologies	Guillemot	E
Vizawrite	Traitement de Textes	Viza Software	Micro Application	E
Ward 7	Traitement de Texte	Edusoft	Edusoft	D
Wordperfect 4.1	Traitement de Texte	Word Perfect	Word Perfect France	F

EDUCATIF

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
Amigatap	Apprentissage du Clavier Français	Ordinateur Express	Ordinateur Express	C
Brainstorm	Logiciel	Robtek	Innelec	A
Galileo	Cours d'Astronomie	Infinity Software	Run Informatique	D
Keyboard Cadet	Apprentissage du Clavier Qwerty	Mindscape	Amie	B

GRAPHISME/VIDEO

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
Aegis Animator	Logiciel d'Animation	Aegis	Guillemot	E
Aegis Art Pack I et II	Banque d'Images et d'Icones	Aegis	Guillemot	B
Aegis Draw	Logiciel de Cao	Aegis	16/32 Diffusion	E
Aegis Draw Plus	Logiciel de Dao en 2D	Aegis	Guillemot	E
Aegis Impact	Amigatel	Aegis	Amie	E
Animate 3D	Images de synthèse	Byte by Byte	CICI	E
Butcher 20	Image Digitalisée	Computer Concept	Computer Concept	B
Cao 3D	Logiciel de Cao en 3D	Ere Informatique	Ere Informatique	F
Deluxe Paint II	Logiciel de Dessin	Electronic Arts	Ubi Soft	E
Deluxe Vidéo	Logiciel d'Animation Vidéo	Electronic Arts	Ubi Soft	D
Digipaint	Création Graphique Mode HAM	Newtek	CICI	D
Dinamic Cao	Logiciel de Cao Ingenierie	Micro Illusions	Run Informatique	E
Page Flipper	Animation	Computer Concept	Computer Concept	C
PCLO	Logiciel de Cao	Soft Circuit	Run Informatique	E
Sculpt 3D	Création d'images de synthèse	Byte by Byte	CICI	D
Softoons	Animation Graphiques Profes	ATI	Daikiri	F

LANGAGE/UTILITAIRE

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
AC/Basic	Compilateur	ABSFT	Ordinateur Express	E
AC/Fortran	Système de Développement	ABSOFT	Ordinateur Express	E
Amiga C Cross Compiler	Système de Développement	Lattice	Run Informatique	E
Climate	Utilitaires pour CLI	PPS	Run Informatique	B
Deluxe Print	Utilitaire d'impression	Electronic Arts	UBI Soft	D
Grabbit	Utilitaires	Discovery Software	Amie	B
K Seka	Système de Développement	Kuma	Amie	E
Lattice C Compiler	Système de Développement	Lattice	Guillemot	E
Lattice DBC III Library	Utilitaire pour Base III	Lattice	Run Informatique	D
Lattice Macilbrary	Utilitaire pour C	Lattice	Run Informatique	D
Lattice Screen Editor	Editeur	Lattice	Run Informatique	D
LISP	Système de Développement	Metacomco	Innelec	F
Manx Aztec C	Système de Développement	Manx	Guillemot	E
Marauder II	Utilitaires	Discovery Software	Run Informatique	D
Math-Amation	Utilitaire de Manip des Nbres	Taurus		
Modula 2	Système de Développement	TDI Software	Run Informatique	E
Multi Forth	Langage	Créative Solution	Amie	D
Panel	Utilitaire de Création d'Ecran	Lattice	Run Informatique	D
Print Master Plus	Utilitaire d'Impression	Unison World	Guillemot	B
Superkit	Utilitaires	Prism Software	Amie	D
Text Utilities	Utilitaires pour Fichier Textes	Lattice	Run Informatique	D
True Basic	Système de Développement	True Basic	Guillemot	E
TV Text	Logiciel de Présentation AO	Zuma	Guillemot	C
Zing	Utilitaires	Meridian Software	Amie	D
Zuma Fonts	Utilitaire d'Impression	Zuma	Amie	B

MUSIQUE/SON

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
Deluxe Music Construction Set	Création de Sons	Electronic Arts	UBI Soft	D
DR.T's KCS	Séquence Midi 48	DR.T's KCS	NUMERA	F
Instant Music	Création de Sons	Electronic Arts	UBI Soft	B
It's Only Rock'n Roll	Création de Sons	Electronic Arts	UBI Soft	B
Music Editor	Création de Sons	Activision	Activision	C
Sonix	Création de Sons	Aegis	16/32 Diffusion	D
Texture	Création de Sons	Magnetic Music		E
The Music Studio	Création de Sons	Activision	Activision	E
Turbo Drummer	Simulation de Batterie	Swiss Computer Arts	Informedia	B

TELECOM./TELEMATIQUE

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
Amigatel	Logiciel d'émumation Minitel	Kernel	Kernel	D
Digital Link	Communication	Digital Création	Run informatique	D
Emulateur 18	Emulateur Minitel	Archos	Archos	D
Flammitel	Emulateur Minitel	Flam/Eton	Eton	E
Flamserveur	Serveur Vidéotex	Flam/Eton	Eton	F
Flamtrans	Télétransmission	Flam/Eton	Eton	B
Maxicompo	Composeur Vidéotexte	Archos	Archos	F
Minicompo	Composeur Vidéotexte	Archos	Archos	E
Mini 16	Création de pages Vidéotext	Multiple 16	Multiple 16	E
Online	Communication	Micro Systems Software	Amie	C
Serveur Mono	Serveur 1	Archos	Archos	E

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX

LOISIRS

Alien Strike	Arcade	Robtek	Run Informatique	B
Alien Fires	Aventure	Jagware	16/32 Diffusion	B
Amiga Karate	Simulation Sportive	Paradox	Amie	B
Arazok's Tomb	Aventure	Aegis	Amie	B
Archon II	Echec	Electronic Arts	UBI Soft	B
Arena	Simulation Sportive	Psygnosis	16/32 Diffusion	B
Articfox	Arcade	Electronic Arts	UBI Soft	B
Aventure Construction Set	Création de Jeux d'Aventures	Electronic Arts	UBI Soft	B
Backlash	Action	Annonce	Amie	B
Bad Cat	Multi Epreuves	Rainbow Arts	Amie	B
Balance of Power	Stratégie	Mindscape	UBI Soft	B
Ball Raider	Casse Brique	Robtek	Amie	B
Barbarian	Arcade/aventure	Psygnosis	16/32 Diffusion	B
Bard's Tale	Role	Electronic Arts	UBI Soft	B
Bat Cat	Arcade	GO!	U.S. Gold	B
Borrowed Time	Role	Activision	Fil	B
Brataceas	Aventure	Psygnosis	16/32 Diffusion	B
Bubble Ghost	Arcade	Ere Informatique	Ere Informatique	B
California Games	Simulation Sportive	EPYX	U.S. Gold	B
Challenger	Arcade	Anco	Actual	A
Championship Baseball	Simulation Sportive	Activision	Fil	B
Championship Football	Simulation Sportive Football US	Activision	Fil	B
Championship Golf	Simulation Sportive	Gamestar	Fil	B
Chessmaster 2000	Echec	Electronic Arts	UBI Soft	B
Classic Bridge	Bridge	Anco	Amie	B
Computer Baseball	Simulation Sportive	SSI	UBI soft	C
Crash Garrett	Aventure	Ere Informatique	Ere Informatique	B
Crazy Cars	Simulation Sportive	Titus	Titus	B
Cruncher Factory	Arcade	ANCO	Actual	A
Dark Castel	Arcade	Mirrorsoft	Innelec	B
Deep Space	Arcade	Psygnosis	16/32 Diffusion	B
Defender of the Crown	Arcade	Mindscape	UBI Soft	B
Déjà Vu	Role	Minscape	UBI Soft	C
Demolition	Arcade	ANCO	Actual	A
Destroyer	Arcade	EPYX	U.S. Gold	B
Diablo	Arcade	Classic Image	Amie	B
Earl Weaver Baseball	Simulation Sportive	Electronic Arts	UBI Soft	B
Explora	Aventure	Infomedia	Infomedia	B
Feud	Arcade/Aventure	Mastertronic	Mastertronic	B
Ferrari Formula One	Arcade	Electronic Arts	UBI Soft	B
Fire Power	Arcade	Micro Illusion	Innelec	B
Flight Simulator II	Simulateur de Vol	Sublogic	Guillemot	C
Garrison	Arcade	Rainbow Arts	Amie	B
Galactic Invasion	Arcade/Action	Micro-Illusion	Amie	B
Gigunoid	Casse Brique	Swiss Computer Arts	Infomedia	A
Gnome Ranger	Arcade	Firebird	Fil	A
Golden Path	Aventure	Firebird	Fil	B
Goldrunner	Arcade	Microdeal	Innelec	B
Grand Slam Tennis	Simulation Sportive	Infinity Software	16/32 Diffusion	C
Guild of the Thieves	Aventure	Rainbird	Fil	B
Hacker II	Jeu de Role	Activision	Fil	B
Halley Project	Aventure	Mindscape	UBI Soft	B
Hyper Bowl	Arcade	Melbourne House	Mastertronic	A
Inbad and the Throne of Falcon	Arcade/Aventure	Mindscape	UBI Soft	B
Insanity Fight	Arcade	Microdeal	Innelec	B
Indoor Sports	Simulation Sportive	Databyte	Amie	B
Jinks	Arcade	GO!	U.S. Gold	B
Jinxter	Arcade	Rainbird	Fil	B
Kampfgruppe	Strategie	SSI	UBI Soft	B
Karate Kid II	Arcade	Microdeal	Innelec	B
Kiktart II	Arcade	Melbourne House	Mastertronic	B
Leader Board	Arcade	16/32 Diffusion	Innelec	B

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
King Quest III	Arcade/Aventure	*Sierra*	16/32 Diffusion	**B**
L'Arche du Capitaine Blood	Aventure	Ere Informatique	Ere Informatique	**B**
Leather Godesses of Phobos	Aventure	Infocom	Guillemot	**B**
Les Passager du Vent 1 et 2	Aventure	Infogrames	Infogrames	**B**
Leviathan	Arcade/Action	English Software	Run Informatique	**B**
Little Computer People	Role	Activision	Fil	**B**
Macadam Bumper	Simulation de Flipper	Ere Informatique	Ere Informatique	**B**
Marble Madness	Arcade	Electronic Arts	UBI Soft	**B**
Mean 18	Simulation Sportive	Accolade	16/32 Diffusion	**B**
Mindshadow	Aventure	Activision	Fil	**B**
Mœbius	Arcade	UBI Soft	UBI Soft	**B**
Monkey Business	Arcade	The Other Valley Software	Run Informatique	**B**
Mortville Manor	Aventure	Lankhor	Lankhor	**B**
Nibby	Jeu d'arcade	Infomedia	Infomedia	**A**
Ninja Mission	Arcade	Mastertronic	Mastertronic	**A**
Ogre	Stratégie	Origin	Microprose	**B**
One on One	Simulation Sportive	Electronic Arts	UBI Soft	**B**
Phalanx	Arcade	ANCO	Actual	**A**
Phantasie III	Jeu de Role	SSI	UBI Soft	**B**
Pool	Arcade	Melbourne House	Mastertronic	**A**
Portal	Role	*Activision*	Fil	**C**
Quasimodo	Arcade	Robtek	Innelec	**A**
Quintette	Stratégie	Miles Computing	Run Informatique	**B**
Racter	Intelligence Artificielle	Mindscape	UBI Soft	**B**
Road Blasters	Arcade	U.S. Gold	U.S. Gold	**B**
Roadwar 2000	Stratégie	SSI	UBI Soft	**B**
Roadware	Arcade	Melbourne House	Mastertronic	**B**
Roadwar Europa	Stratégie	S.S.I.	UBI Soft	**B**
Roads Wars	Action	Melbourne House	Mastertronic	**B**
Rolling Thuder	Arcade	U.S. Gold	U.S. Gold	**B**
Roch Ford	Arcade	Melbourne House	Mastertronic	**A**
Rogue	Aventure	EPYX	US Gold	**B**
Sargon III	Echec	Sargon	Guillemot	**C**
SDI	Stratégie	Mindscape	UBI Soft	**B**
Seconds Out	Arcade	Tynesoft	Titus	**B**
Shadowate	Aventure	Mindscape	UBI Soft	**D**
Shangai	Stratégie	Activision	Fil	**B**
Silent Service	Simulation Sous Marine	Microprose	Microprose France	**B**
Side Arms	Arcade	GO!	U.S. Gold	**B**
Sky Fighter	Arcade	Rainbow Arts	Amie	**B**
Skyfox	Arcade	Electronic Arts	UBI Soft	**B**
Space Battle	Arcade	ANCO	Actual	**A**
Spaceport	Simulation Sportive	Reline	Run Informatique	**B**
Space Ranger	Arcade	Mastertronic	Mastertronic	**B**
Space Quest	Aventure	Sierra	16/32 Diffusion	**B**
Spidertronic	Arcade	Ere Informatique	Ere Informatique	**B**
Star Fleet I	Stratégie	Interstel	Run Informatique	**B**
Starglider	Jeu d'Arcade	Rainbird	Fil	**B**
Stone Age	Arcade	Diamond Software	Amie	**B**
Subbattle Simulator	Simulation Sous-Marine	EPYX	U.S. Gold	**B**
Sublogic Scenery Disk	Simulateur de Vol	Sublogic	Guillemot	**B**
Super Huey	Simulateur de Vol	Cosmi	Guillemot	**B**
Swooper	Arcade	ANCO	Actual	**B**
Tess Time in Tonetown	Aventure/Role	Activision	Fil	**C**
Temple of Asphai Trilogy	Aventure/Arcade	EPYX	US Gold	**B**
Terrorpods	Arcade	Psygnosis	Amie	**B**
Time Bandit	Arcade	Microdeal	Innelec	**B**
Tetris	Action/Sport	Mirrorsoft	Innelec	**C**
Thai Boxing	Simulation Sportive	ANCO	Actual	**B**
The Art of Chess	Echec	S.P.A.	Titus	**B**
The Covered Mirror	Aventure	Polarware	Amie	**B**
The Crimson Crowo	Aventures	Polarware	Amie	**B**
The Faery Tale	Aventure	Micro Illusion	16/32 Diffusion	**B**

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
The Final Trip	Action	Soft-Gang/ANCO	Actual	B
The Hunt for Red October	Simulation Sous-Marine	Argus Press	Innelec	B
The Pawn	Aventures	Rainbird	Fil	B
The Seven Cities of Gold	Aventures	Electronic Arts	UBI Soft	B
The King of Chicago	Arcade	Cinemaware	Amie	B
The Way of the Little Dragon	Arcade	Parsec Software	Amie	B
Transylvania	Aventure texte	Polarware	Amie	B
Two on Two	Arcade	Activision	Fil	B
Typhoon	Arcade	Gremlin Graphic	Gremlin France	B
Ultima III	Role/Aventure	Grigin	Microprose	C
Uninvited	Aventure Graphique	Mindscape	UBI soft	B
Vidéo Vegas	Simulation Jeux de Hasard	Beaudville	Guillemot	B
Western Games	Multi Epreuves	Magic Bytes	Infogrames	B
Winter Games	Simulation Sportive	EPYX	US Gold	B
World Games	Simulation Sportive	EPYX	US Gold	B
Xenon	Arcade	Melbourne House	Mastertronic	B

PERIPHERIQUE

Sprint Technology Genlock Pal/Composite	Inboard Carte d'Extension Mémoire + Horloge Carte et logiciel	C.I.S.	C.I.S.	3990 F HT
A 8702		Rendale	Imaco S.A	4900 F HT
Extension Mémoire 2 Mo	Pour A500, A1000, A2000	Micron	Imaco S.A	4629 F HT
Disque Dur 20 Méga	Pour A 500 et A 1000	Messager Compter	Imaco S.A	5894 F HT
Drive Nec 3 1/2	Lecteur Supplémentaire		Infomedia	1790 F TTC
Extension 2 Mo	Ram Golem		Infomedia	5490 F TTC
Visual Aura Animation	Interface Graphique/Sonore		Imaco	1990 F HT
A 1010	Lecteur de Disquette 3'' 1/2 Externe	Commodore	Com. France	2090 F TTC
A 1084	Moniteur Couleur Haute Résolution	Commodore	Com. France	2950 F TTC
MPS 1200 P	Imprimante Matricielle 80 Col. 120 CPS 9 Aiguilles	Commodore	Com. France	2090 F TTC
MPS 1500 C	Imprimante Maticielle Couleur	Commodore	Com. France	3390 F TTC
A 2080	Moniteur Couleur Haute Persistance	Commodore	Comm. France	4450 F TTC
A 501	Extension Mémoire 512 Ko RAM + Horloge	Commodore	Com. France	1095 F TTC
A 520	Modulator Vidéo Composite et UHF PAL	Commodore	Com. France	190 F TTC
EASYL	Tablette Graphique Sensitive	Computer Concept	Comp. Concept	5990 F TTC
Frame Grabber	Digitaliseur Vidéo Couleur	Computer concept	Comp. Concept	9370 F TTC
Genloch	Controleur Vidéo PAL	Computer Concept	Comp. Concept	12000 F TTC
Interface Midi	Interface Digital pour Instrument	Computer Concept	Comp. Concept	580 F TTC
CBL A 500	Cable pour Liaison sur Téléviseur Péritel	Commodore	Com. France	190 F TTC
Cable Standard	Cable pour Liaison Imprimante	Commodore	Com. France	450 F TTC
A 1010	Lecteur de Disquette 3'' 1/2 Interne	Commodore	Com. France	1390 F TTC
A 2032	Carte d'Interface pour sortie vidéo Composite PAL	Commodore	Com. France	790 F HT
A 2052	Extension Mémoire 2 Mo	Commodore	Com. France	2990 F HT
A 2088 D	Extension	Commodore	Com. France	4790 F HT
A 2090/PC 5060	Extension	Commodore	Com. France	5990 F HT
A 2092/A 2090	Extension	Commodore	Com. France	5990 F HT

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX

LIBRAIRIE

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
Supérieur Amiga	Livre	Editions P.S.I.	P.C.V. Diffusion	A
Amiga Dos Express	Livre	PSI	Guillemot	B
102 Programmes Amiga		PSI	PCV	A
Clefs pour Amiga	Livre	PSI	PCV Diffusion	B
Manuel Amiga Dos	Manuel du Dos en Français	Commodore	Commodore France	A
Amiga Hardware	Manuel en Référence	Commodore	Commodore France	B
Amiga Intuition	Manuel de Référence	Commodore	Commodore France	B
Amiga Rom Kernel	Manuel de Référence	Commodore	Commodore France	C
Amiga Rom Kernel II	Manuel de Référence : Exec.	Commodore	Commodore France	B
Le Livre de l'Amiga Dos	Livre	Micro Application	Micro Application	A
Trucs et Astuces	Livre	Micro Application	Micro Application	A
Le livre du Langage Machine	Livre	Micro Application	Micro Application	A
Le Livre de l'Amiga Basic	Livre	Micro Application	Micro Application	B
La Bible de l'Amiga	Livre	Micro Application	Micro Application	B
Le Livre du Graphisme	Livre	Micro Application	Micro Application	B
Bien Débuter sur Amiga	Livre	Micro Application	Micro Application	B
A news	Magazine sur l'Amiga		En Kiosque	
Floopy Amiga	Magazine sur Disquette	Infomedia	Infomedia	B
Commodore Revue	Magazine sur Amiga et C 64	Commodore Revue	En Kiosque	
Computer's Amiga Application	Livre		Guillemot	B
Mastering Amiga Dos	Livre		Guillemot	B
Programmer's Guide	Livre		Guillemot	B
The Amiga System	Livre		Guillemot	B

Liste non exhaustive donnée à titre indicatif et n'engageant pas Commodore France.



CATEGORIE DE PRIX

A = — 200 F
B = — 400 F
C = — 600 F
D = — 1000 F
E = — 1500 F
F = + 1500 F
Périphériques : en F

REPERTOIRE

SOCIETE	ADRESSE	VILLE	TELEPHONE
16/32 DIFFUSION	3/5, Rue de Solférino	92100 - BOULOGNE	Tél. : (1) 46.21.38.13
ABAQUE MICRO	23, Rue du Poteau	75018 - PARIS	Tél. : (1) 46.06.88.80
AGEPI	1, Bd de l'Oise	95030 - CERGY PONTOISE CEDEX	Tél. : (1) 30.73.45.09
AMIE	11, Bd Voltaire	75011 - PARIS	Tél. : (1) 43.57.48.20
ARCHOS	15, Rue Hetzel	92190 - MEUDON	Tél. : (1) 45.34.33.34
BAB MICRO EDITION	7, Rue de Coursic	64100 - BAYONNE	Tél. : (16) 59.59.39.65
CICI	95, Rue La Boëtie	75008 - PARIS	Tél. : (1) 45.80.96.61
CIS	215, Rue F. Sevene	33400 - TALENCE	Tél. : (16) 56.04.41 93
COMMODORE FR COMPUTER	150/152, Av. de Verdun	92130 - ISSY LES MOULINEAUX	Tél. : (1) 46.44.55.55
CONCEPT	21, Rue Tournefort	75005 - PARIS	Tél. : (1) 47.07.57.15
DAIKIRI	71, Rue du Fbg St Antoine	75011 - PARIS	Tél. : (1) 43.44.29.13
EDU SOFT	Rue des Gares, 14-16	1211 GENEVE 2	Tél. : (19) 22.91.09.80
ERE INFORMATIQUE	1, Bd Hippolyte Marquès	94200 - IVRY S/SEINE	Tél. : (1) 45.21.01.49
ETON DIFFUSION	17, Rue Voltaire	92300 - LEVALLOIS PERRET	Tél. : (1) 47.48.93.47
FIL	Tour Galliéni II	93175 - BAGNOLET CEDEX	Tél. : (1) 48.97.44.44
GREMLIN FRANCE	Tour Maine Montparnasse	75755 - PARIS	Tél. : (1) 43.35.06.75
GUILLEMOT INT	B.P. 2	56200 - LA GACILLY	Tél. : (16) 99.08.90.88
IMACO	3, Rue Perrault	75001 - PARIS	Tél. : (1) 40.20.95.19
INFOGRAMES	79, Rue Hippolyte Marquès	69100 - VILLEURBANNE	Tél. : (16) 78.03.18.46
INFOMEDIA	10, Rue Roger Salengro	66270 - LE SOLER	Tél. : (16) 68.92.60.79
INNELEC	110 bis, Av. du Gal Leclerc	93500 - PANTIN	Tél. : (1) 48.91.00.44
KERNEL	25, Allée Maurice Ravel	38130 - ECHIROLLES	
LANKHOR	2, Rue de la Gare - Millemont	78940 - LA QUEUE EN YVELINES	Tél. : (1) 34.86.45.91
LORICIELS	81, Rue de la Procession	92500 - RUEIL MALMAISÓN	Tél. : (1) 47.52.11.33
MASTERTRONIC	55, Av. Jean Jaurès	75019 - PARIS	Tél. : (1) 42.40.58.48
MICRO APPLICATION	13, Rue Sainte Cécile	75009 - PARIS	Tél. : (1) 47.70.32.44
MICROPROSE FR	6/8, Rue de Milan	75009 - PARIS	Tél. : (1) 45.26.44 14
MILAN ZOFKA	26, Route d'Annecy	CH - 1256 TROINEX	Tél. : (19) 022.42.52.44
MULTIPLE 16	66, Rue de l'Egalité	92130 - ISSY LES MOULINEAUX	Tél. : (1) 45.66.68.00
NUMERA	11 rue Primatice	75013 PARIS	Tél. : (1) 45.87.17.56
ORDINATEUR EXPRESS	3, Rue Pelouze	75008 - PARIS	Tél. : (1) 45.22.15.15
PCV DIFFUSION	Parc Industriel Nord - Bâtiment 09	77200 - TORCY	Tél. : (1) 60.06.44.35
PG IMPORTS	23, Rue de Bagnolet	75020 - PARIS	Tél. : (1) 43.48.51.11
RUN INFORMATIQUE	62, Rue Gérard	75013 - PARIS	Tél. : (1) 45.81.51.44
TITUS	28 Ter, Av. de Versailles	93220 - GAGNY	Tél. : (1) 43.32.10.92
UBI SOFT	1, Voie Félix Eboué	94000 - CRETEIL	Tél. (1) 43.39.23.21
US GOLD	B.P. 3 - Zac de Mousquette	06740 - CHATEAUNEUF DE GRASSE	Tél. : (16) 93.42.71.44
VAUGEOIS ELECT	35, Rue Giraudeau	37000 - TOURS	Tél. : (16) 47.37.53.61
WORD PERFECT FRANCE	38, Rue des Etats Généraux	78000 - VERSAILLES	Tél. : (1) 39.51.78.88

AMIGA EST DISTRIBUE PAR
COMMODORE FRANCE S.A.R.L.

Cachet de votre distributeur